Создание и Развитие Персонажа

Правила генерации персонажа очень просты и доступны, поэтому позволяют создать нового героя буквально за несколько минут. В этом очень помогает лист персонажа, на котором должны быть записаны все свойства и параметры героя.
Для начала нужно ознакомиться с четырьмя важными аспектами игры – атрибутами, талантами, ресурсами и инициативой.

Атрибуты

Атрибуты отражают шесть самых важных свойств персонажа. В HeXXen они делятся на две группы – физические и ментальные, в каждой группе три отдельных атрибута:

Физические атрибуты:

Сила (СИЛ) – грубая физическая сила и обращение с рубящим оружием.
Сноровка (СНР) – ловкость рук и обращение с легким колющим оружием.
Атлетика (АТЛ) – владение телом, выносливость и проворство.

Ментальные атрибуты:

Восприятие (ВСП) – слух, зрение, вкус и т.п., важно для стрельбы.
Воля (ВОЛ) – способность противостоять страху и панике, и подчинять других людей своей воле.
Интеллект (ИНТ) – полученные специальные знания и общая эрудиция.

Каждому атрибуту соответствует числовое значение. Чем оно выше, тем лучше этот атрибут развит у персонажа.

Таланты

Таланты описывают действия, которые применяются активно, например, верховая езда, приготовление пищи, обращение с определенным оружием и даже заклинания. Каждый талант основан на атрибуте. Каждому таланту соответствует Уровень Таланта (УТ). При проверках УТ прибавляется к базовому атрибуту.

Производные ресурсы

Когда атрибуты определены, на их основе вычисляются ресурсы, которые для персонажа, можно сказать, хлеб насущный. Каждому ресурсу соответствует числовая шкала, потому что в ходе игры их количество постоянно изменяется. Умный игрок относится к своим ресурсам бережно и использует в тот момент, когда это принесет максимальную выгоду.

Единицы здоровья (ЕЗ) – мера физического здоровья персонажа.
Единицы Духа (ЕД) – мера магической или духовной силы, способность персонажа к концентрации и умственной деятельности.
Единицы Мощи (ЕМ) – способность персонажа выходить за пределы своих сил.

Инициатива

Инициатива показывает быстроту, внимательность и проворство персонажа. Она используется только в бою, чтобы обозначить, когда наступает очередь персонажа действовать (чем выше, тем лучше). Инициатива (ИНИ) вычисляется как АТЛ+ВСП, при этом всегда используются актуальные значения атрибутов. Получив бонус (временный или постоянный) к АТЛ или ВСП, персонаж также повышает ИНИ.

Создание персонажа

В целом, можно выделить два основных подхода к созданию персонажа, отражающие стиль игры группы или игрока. Одни

игроки сначала выбирают, какого персонажа они хотят воплотить, придумывают ему идеалы, причуды, вкусы, привычки. Некоторые полностью продумывают биографию персонажа и затем пытаются как можно точнее воссоздать этот концепт в игре. Другие делают наоборот – создают персонажа игромеханически и на основе его навыков и способностей придумывают историю.

Игромеханически создание персонажа состоит из следующих шагов:

1) Выбрать **Класс** и пометить **Уровень 1.**
2) Переписать в лист персонажа **Стартовое Снаряжение** класса.
3) Записать все **Оружейные** и **Общие Таланты** класса с УТ 1.
4) Выбрать два **Классовых Таланта** из списка и записать их с УТ 1.
5) Распределить 22 **Очка Атрибутов**. В каждый атрибут нужно вложить хотя бы 1 очко. Наибольший атрибут не может превосходить наименьший более чем на 4 очка. Если наименьший атрибут равен 2, то наибольшее допустимое значение всех остальных равно 6.
Каждый талант основан на атрибуте. При распределении очков атрибутов стоит лишний раз взглянуть на свои таланты – имеет смысл сделать ставку на соответствующие им атрибуты.

6) Сложить АТЛ+СИЛ+7 и записать как **Единицы Здоровья** (ЕЗ).
7) Сложить атрибуты СИЛ, АТЛ и СНР и записать как **Единицы Мощи** (ЕМ).
8) Сложить атрибуты ВСП, ВОЛ и ИНТ и записать как **Единицы Духа** (ЕД).
9) Потратить **10 Очков Развития** (ОР) (см. Развитие Персонажей ниже).
10) С разрешения ведущего можно потратить стартовый капитал на снаряжение.
11) Приключение начинается!

Развитие персонажей

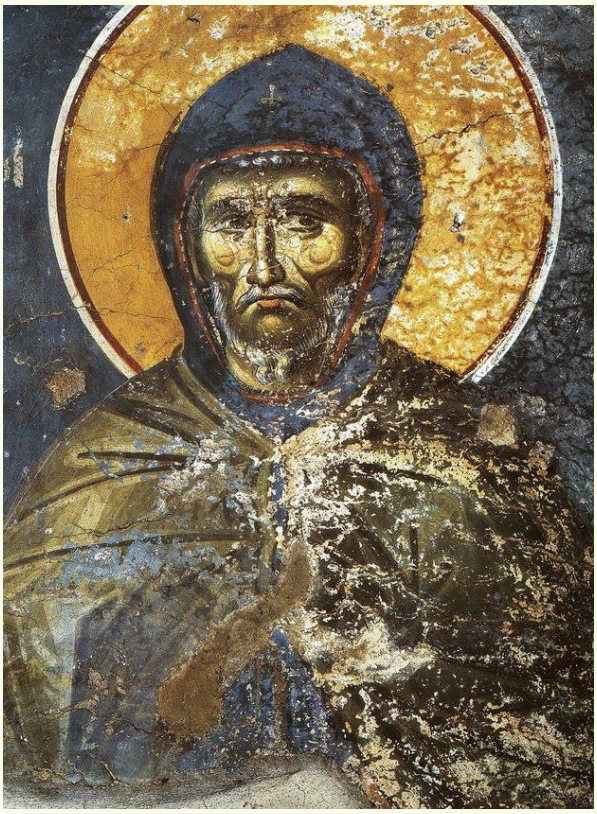
Игромеханика HeXXen базируется на системе уровней. Персонаж обычно начинает на уровне 1 и потом постепенно повышает его. Здесь нет максимального уровня, ровно как нет требований к уровню у классовых талантов. Уровневая система нужна только для того, чтобы все персонажи развивались равномерно, и чтобы пресечь так называемый «Пауэргейминг».
Ведущий решает, когда персонажи игроков получают новый уровень. В начале игры это стоит делать минимум раз в игровую сессию, а во время длинных сессий с множеством опасностей и больших побед даже два или три раза. Со временем ведущий может уменьшить темп получения уровней – в зависимости от того, планирует ли он короткую и быструю кампанию или длинную и эпическую.
При каждом повышении уровня игроки получают по 10 Очков Развития (ОР), за которые можно повышать таланты и ресурсы. Кроме того, уже на первом уровне при создании персонажа они получают 10 ОР – таким образом, уже на старте игры игроки могут понять, как происходит развитие персонажей.

10 ОР можно потратить таким образом:

- Выучить новый талант. На каждом нечетном уровне можно купить один (и только один) талант с УТ 1. Это может быть любой общий или классовый талант. Это стоит 1 ОР. На четном уровне можно купить еще один общий талант.
- Повысить УТ. При получении уровня можно поднять уже изученный талант максимум до УТ+1. Улучшить можно любое количество талантов, но каждый только на +1. Кроме того, только что выученный талант также можно повысить с УТ 1 до УТ 2. Стоимость

соответствует новому УТ. Например, улучшение с УТ 3 до УТ 4 стоит 4 ОР.
Важно: УТ не может быть выше значения атрибута, на котором он основан.
- Увеличить ресурсы. ЕЗ, ЕД и ЕМ также можно повысить. Каждая дополнительная единица стоит 1 ОР. При повышении уровня каждый ресурс можно повысить максимум на +3.
При повышении ресурсов нужно принимать во внимание их лимит – АТЛ+СИЛ+15 для ЕЗ, СИЛ+АТЛ+СНР+8 для ЕМ, и ВСП+ВОЛ+ИНТ+8 для ЕД. До достижения лимита повышение стоит 1 ОР за единицу. Желающий повышать ресурсы дальше должен заплатить уже 2 ОР за единицу до максимального значения, которое выше лимита еще на 7. После достижения этого значения поднимать ресурсы больше нельзя.
Пример: Персонаж с СИЛ 6 и АТЛ 4 имеет лимит для ЕЗ 6+4+15 = 25. Он может повышать свои ЕЗ до 25 включительно за 1 ОР. Он может поднимать ЕЗ дальше, но уже за 2 ОР за единицу, до максимума 32 (25+7). Он не сможет поднять ЕЗ выше 32, пока не повысит базовые атрибуты.
- Сохранить ОР. Необязательно тратить все ОР, их можно сохранить до следующего повышения уровня.

Повышение атрибутов. Атрибуты нельзя поднять при помощи ОР. Однако на каждом четном уровне (2, 4, 6 и т.д.) игрок получает 1 Очко Атрибутов. При этом он должен следить, чтобы наибольший атрибут не превосходил наименьший более чем на 4 очка! Чтобы поднять атрибут до значения 8, персонаж должен иметь наименьший атрибут не меньше 4.



Повышение атрибутов не влияет на ресурсы (ЕЗ, ЕД, ЕМ) – эти параметры становятся обособленными после создания персонажа. Однако увеличение АТЛ или ВСП повышает Инициативу.

Классы Персонажей

Гвардеец

В Ромейской империи безопасность всегда была делом первостатейной важности. Когда злоумышленники угрожают порядку, будь то еретики, колдуны, или кто похуже, за дело берется гвардия, хоть в Большом Дворце, хоть в далекой глубинке. Без гвардейцев не обходится ни одна важная операция. Усмирение бунтовщиков и искоренение разбойных гнезд, а также помощь церкви, если понадобится сражаться с Существами Ночи — вот задача Гвардейца, ибо он первым принимает удар от врагов веры и дает им достойный отпор.

Стартовое снаряжение: Длинный меч, секира, большой щит, ручной арбалет, походная одежда, кожаный доспех либо кольчужный доспех (либо 180 динариев) + 40 динариев стартового капитала.

Оружейные таланты: Рукопашный Бой, Легкое Рубящее Оружие, Тяжелое Рубящее Оружие, Легкое Стрелковое Оружие.

Общие таланты: Владение Щитом, Парирование, Выносливость, Внимательность, Игра Мускулами, Верховая Езда, Страна и Люди.

Классовые таланты:

Телохранитель (ВОЛ): Ты можешь защитить союзника, встав между ним и вражеским бойцом ближнего боя. Как только противник атакует твоего соратника в ближнем бою, ты можешь потратить 1 ОД (Реакция) или 2 ЕМ, чтобы заставить противника атаковать тебя, при этом он окажется связан с тобой. Это возможно только против врагов, способных свободно передвигаться (несвязанных), и только если они вообще могут быть связаны (например, всадники и летающие существа не могут быть связаны).
Ты не можешь применить этот талант, если связан с числом противников, равным текущему УТ или выше. Например, при УТ 4 ты не можешь применять Телохранителя, если уже связан с 4 или более противниками.

Вызов (ВОЛ): Ты используешь насмешки, быстрые движения и неприличные жесты, чтобы привлечь к себе внимание и спровоцировать противников на атаку. Этот талант применим только против разумных противников (не против животных, элементальных духов, неживых слуг и т.д.) и требует Действия за 1 ОД. Указанные тобой свободные противники в количестве УТ (Вызов) должны направить свою следующую атаку на тебя. Бойцы ближнего боя окажутся связанными с тобой. Стрелки должны сделать свой следующий выстрел в тебя, маги также берут тебя на прицел. Ты не можешь применить этот талант, если ты связан с числом противников, равным или большим, чем УТ (Вызов).

Тверд как Сталь (АТЛ): Гвардеец привык терпеть боль и игнорировать ранения. Раз в битву, в фазе подготовки или ИНИ 0 ты можешь сделать бросок СИЛ + УТ (Тверд как сталь). Каждый успех дает 4 временных ЕЗ. Эти ЕЗ нельзя восстановить лечением, они пропадают после конца боя.

Быстрая Смена Тактики (ВСП): Ты обучен быстро менять защитную тактику на агрессивную и наоборот. В фазе подготовки или ИНИ 0 сделай бросок ВСП + УТ, за каждый успех ты можешь перекинуть 1 ОД в броню и наоборот, на время следующего раунда. Сумма ОД и брони всегда равна 6.

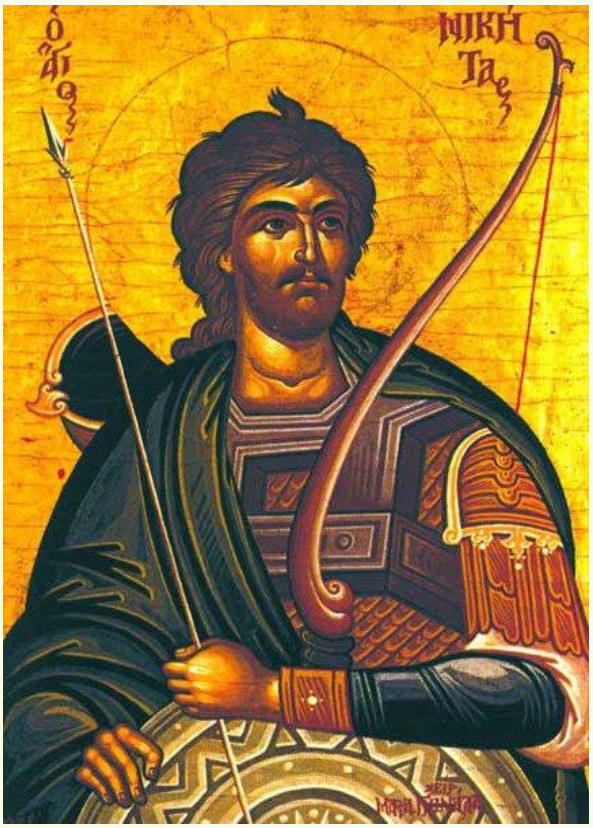
Мощный Удар (СИЛ): Многие бойцы считают, что один хороший мощный удар лучше, чем несколько слабых атак. Когда ты атакуешь рубящим оружием (легким или тяжелым), древковым оружием или дубинкой, ты можешь потратить ЕМ до максимума УТ (Мощный Удар). За каждую потраченную ЕМ базовый урон атаки увеличивается на +1.

Контратака (СИЛ): Сражаясь с врагами, ты умеешь пользоваться возникающей неразберихой, чтобы ударить противника щитом, вовремя подставить свой меч или даже заставить врага наткнуться на оружие других нападающих.
Когда ты паришь или блокируешь вражескую ближнюю атаку, ты можешь сразу провести контратаку как часть того же действия – это не стоит ОД и не требует других бросков. Контратака наносит противнику болевой урон, равный числу успехов на броске защиты. Контратака не считается атакой и поэтому не может быть усилена такими талантами, как Мощный Удар или Улучшение.
Число контратак, которые можно провести за один бой, равно удвоенному значению УТ (Контратака).

Организованный Бой (ВСП): Ты всегда внимательно следишь за ходом боя и можешь эффективно направлять действия своих союзников. Раз за битву, в фазе подготовки или ИНИ 0 ты можешь сделать бросок ВСП + УТ (Организованный Бой). Запиши успехи как Очки Обзора.
Когда наступает очередь хода твоего союзника, ты можешь потратить одно Очко Обзора (Реакция, 0 ОД) и выбрать один из следующих эффектов для союзника:
- Обходной маневр: Союзник может атаковать в ближнем бою любого противника, даже если еще остались свободные бойцы ближнего боя.
- Организованное отступление: Союзник может разорвать одну связь с противником. Если он связан с несколькими, то каждый разрыв стоит 1 Очко Обзора.
- Поиск защиты: Когда союзник атакован, она может получить +2 к броне против этой атаки.
- Использовать брешь: Союзник получает +2 к любому броску атаки.
Каждый из этих эффектов применим не более раза за раунд. Неиспользованные Очки Обзора пропадают после конца боя.

Свой в Страже (ВОЛ): Гвардеец легко находит общий язык с законной властью, благодаря чему может запрашивать помощь у городской стражи. Если тебе предстоит потенциальное опасное задание, ты можешь попытаться получить поддержку у властей (возможно потребуется проверка Манипуляции). Брось ВОЛ + УТ (Свой в Страже) и получи в сопровождение одного или несколько НПС, чей суммарный уровень равен успехам. Они действуют как поддерживающие НПС и сопровождают тебя один день.
Кроме того, Гвардеец может легко сойти за конвоира, городского стражника или телохранителя богатого человека. Ты можешь посещать здания стражи, ратуши, учебные плацы, а также (ограниченно) дворцы и крепости, и собирать там информацию. Когда ты хочешь получить информацию в указанных местах, ты можешь прибавить УТ (Свой в Страже) к проверкам ВОЛ + УТ (Манипуляция) или ИНТ + УТ (Страна и Люди). Ты также прибавляешь УТ (Свой в Страже) к социальным проверкам, когда можешь использовать свое служебное положение.

Охотник



Густые леса и горные ущелья — это дикие места, где нечистая сила чувствует себя привольно. В пещерах неподалеку от городов и оживленных мест часто селятся колдуны и еретики, соблазняющие народ грехом. В отдаленных селениях все еще сильны проявления язычества и делами часто заправляют ведьмы. Здешние Охотники, живущие в гармонии с природой, часто становятся на путь борьбы с нечистой силой: а что делать, если твое стадо и старшего сына сожрал горный дэв, а ведьма прокляла твою жену? Ведь до ближайшей церкви далеко, а нечисть - близко.

Стартовое снаряжение: Длинный меч или ручной топор, охотничий нож, короткий лук, метательный нож x3, накидка, походная одежда (либо 115 динариев) + 25 динариев стартового капитала.

Оружейные таланты: Рукопашный Бой, Легкие Клинки, Дубинки, Легкое Рубящее Оружие, Легкое Стрелковое Оружие, Метательное Оружие.

Общие таланты: Уклонение, Повар, Прыжок в Укрытие, Внимательность, Знаток Природы, Акробатика, Скрытность.

Классовые таланты:

Вооружен до Зубов (СНР): Часто охотники носят с собой множество различных видов оружия, чтобы быть вооруженными на все случаи жизни. Когда ты в течение одного раунда атакуешь двумя различными видами оружия (т.е. таланты основаны на разных атрибутах), ты можешь добавить УТ (Вооружен до Зубов) к обеим атакам. Чтобы талант работал, ты должен заявить две атаки одновременно и провести обе в любом случае.

Осмотрительность (ВСП): Ты всегда держишь окружение в поле зрения, например, где с крыши амбара свисает веревка, чтобы быстро туда подняться, или где из земли торчит корень дерева, чтобы позволить врагу споткнуться об него. Раз в битву, в фазе подготовки или ИНИ 0 сделай бросок ВСП + УТ (Осмотрительность). Запиши успехи как Очки Преимуществ. Раз в раунд ты можешь потратить одно Очко и получить 1 ОД (комбинируется с Очками Благословления). Неиспользованные Очки Преимуществ пропадают в конце боя.

Кошачья Ловкость (АТЛ): Общение с природой научило тебя подражать ловким и резвым животным, что помогает тебе вовремя уходить из-под удара и запутывать противника. Раз в битву, в фазе подготовки или ИНИ 0, сделай бросок АТЛ + УТ (Кошачья Ловкость). Запиши успехи как Очки Ловкости. В свой ход ты можешь тратить Очки Ловкости, чтобы получать следующие эффекты (не комбинируются):
- Получить +2 к броне против одной атаки.
- Использовать Прыжок в Укрытие за 1 ОД.
- Разорвать одну связку с противником.
- Уменьшить потери инициативы от замедляющих повреждений на УТ.

Неиспользованные Очки Ловкости пропадают в конце боя.

Метка Охотника (ВСП): Наблюдая за противниками, ты можешь обнаружить их слабые места или брешь в защите. В фазе ИНИ 0 выбери одного противника, потрать 2 ЕД и брось ВСП + УТ (Метка Охотника). Запиши успехи как Очки Слабостей – для каждого противника это можно сделать только раз за бой! Теперь, если ты или твой союзник атакует отмеченного противника, можно потра-

тить 1 Очко Слабостей, чтобы атака получила 1 автоматический успех.
Неиспользованные Очки пропадают после конца битвы.

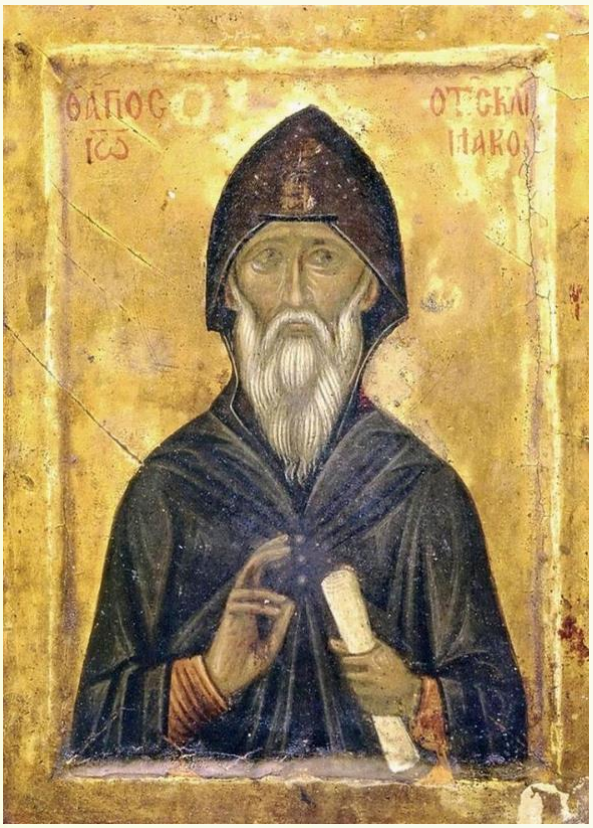
Установка Ловушек (СНР): Ты владеешь искусством изготовления и установки простых ловушек, осложняющих жизнь твоим врагам. Это могут быть шипы, капканы, растяжки и т.д. Если тебя не застали врасплох, в Фазе Подготовки ты можешь сделать бросок СНР + УТ (Установка Ловушек), заплатить 1 ЕД за каждый успех, и расставить по полю боя число ловушек, равное успехам.
- Простая ловушка: Наносит противнику УТх2 нормальных повреждений.
- Замедляющая ловушка: Прерывает атаку врага и снижает его ИНИ на УТ (на раунд).
- Оглушающая ловушка: Накладывает на врага Гандикап [-2] до конца раунда.
Ловушка автоматически срабатывает, когда противник двигается к тебе или твоим союзникам, чтобы атаковать их в ближнем бою. Ты можешь сказать, какая это была ловушка, если использовал более одного типа. Один и тот же противник не может активировать более одной ловушки. Все ловушки одноразовые.
Ты также можешь использовать этот талант, когда ловишь дичь или пытаешься обезопасить лагерь ночью.

Искусный лучник (ВСП): Ты умеешь мастерски обращаться с короткими и охотничьими луками (Легкое Стрелковое Оружие). Раз за битву, в фазе подготовки или ИНИ 0 ты можешь сделать бросок на ВСП + УТ (Искусный Лучник). Запиши успехи как Очки Лучника. Когда ты используешь Легкое Стрелковое Оружие, ты можешь потратить Очко Лучника перед выстрелом, чтобы получить один из эффектов (комбинируются):
- Две стрелы: Ты можешь совершить две атаки из лука против одного врага за 3 ОД.
- Беглый огонь: Когда ты делаешь сразу две атаки из лука, ты можешь прибавить +2 к каждому броску.
- Горящая стрела: Выстрел из лука наносит на 2 меньше урона, но если броня цели пробита, то она воспламеняется на 4+ (если может).
Все неиспользованные Очки Лучника пропадают после конца боя.

Компаньон (ИНТ): Тебя сопровождает верный друг и любимый питомец – ты можешь сам выбрать и описать его по согласованию с ведущим. Ты можешь попросить у него помощи броском ИНТ + УТ (Компаньон), по правилам таланта Друг Животных, но в каждом месте это можно сделать только раз в день. По согласованию с ведущим, компаньон может совершать другие действия. Для всех действий животного, требующих броска, используется проверка ИНТ + УТ (Компаньон).
Во время боя компаньон считается отдельным участником сражения, но НПС будут атаковать его только будучи связанными с ним. У него 2 ОД, нет брони, ЕЗ равны 5 + УТ (Компаньон), ИНИ равно ИНИ хозяина. У него нет ЕМ и ЕД, но он может использовать ресурсы хозяина. Компаньон может совершать следующие действия (каждое за 1 ОД):
- Атака: Считается рукопашной атакой.
- Защита: Считается уклонением.
- Помощь: Компаньон делает проверку перед броском атаки или защиты хозяина, за каждый успех хозяин получает +1 к броску.
Негативные воздействия на хозяина распространяются и на компаньона. Достигнув 0 ЕЗ животное оказывается выведено из строя до конца боя, но не требует лечения.
Параметры компаньона могут быть улучшены талантом Друг Животных.

Друг Животных (ИНТ): Ты уважаешь природу и любишь животных, а они отвечают тебе взаимностью. Встретив неагрессивное животное, ты можешь попросить у него помощи, если эта помощь в его силах. Тебе нужно провести с ним некоторое время (погладить, покормить и т.д.) и сделать бросок ИНТ + УТ (Друг Животных), чтобы попытаться внушить своему новому другу, что ты хотел бы от него получить – собака возьмет след, птица сбросит расположенный высоко предмет, конь даст нагрузить себя припасами и т.п. Число успехов покажет, насколько хорошо животное поняло тебя и готово ли тебе помогать. Оно не может понимать сложные команды и вряд ли будет подвергать себя опасности. Для каждого животного можно сделать только одну попытку.
Ты также можешь сделать бросок ИНТ + УТ (Друг Животных), чтобы попытаться понять настроение животных – расплывчатость описания зависит от числа успехов. Таким же образом можно утихомирить буйное животное, если оно не атакует тебя.
Этот талант помогает тебе лучше понимать твоего компаньона, поэтому за каждые 2 уровня этого таланта он получает +1 ко всем броскам, ЕЗ и броне.

Монах



Монахи посвящают свою жизнь молитвам за спасение душ мирян, и ограждению их от козней Врага человеческого. Так как монастыри — это центры не только духовной, но и культурной, и научной жизни, их насельники сведущи в знании истории, языков, а также запретных искусств, которым порой предаются жители Ромейской империи под внушением Нечистого. Зачастую Патриархат отправляет монахов помогать приходским священникам в особо запутанных делах, связанных с колдовством.

Стартовое снаряжение: Палица, короткий лук, мантия (либо 75 динариев) + 120 динариев стартового капитала.

Оружейные таланты: Легкое Стрелковое Оружие, Дубинки, Легкое Рубящее Оружие.

Общие таланты: Созерцание, Обнаружение, Первая Помощь, Письмена Мудрецов, Манипуляция, Страна и Люди, Область Знаний (церковь), Область Знаний (существа).

Классовые таланты:

Благословение (ВОЛ): Ты можешь раз в день провести короткое богослужение (около 5 минут, также можно выполнить в фазе подготовки) и благословить своих союзников. Сделай бросок ВОЛ + УТ (Благословение), потрать 3 ЕД, запиши успехи как Очки Благословения. В бою ты можешь передать Очко Благословения (Реакция, 0 ОД) союзнику или самому себе, чтобы сразу использовать. Каждый персонаж может получить не более одного благословения за раунд.

Ярость Ангела (ВОЛ): Призови серафима и пробуди его гнев. Сверкающий луч света наносит повреждения адским созданиям и их слугам (не применимо против обычных людей, см. разъяснение к Каре Богов). Потрать 2 ОД (Действие), брось ВОЛ + УТ (Ярость Ангела) и заплати 1 ЕД за каждый успех (ты можешь сократить количество успехов, если у тебя недостаточно ЕД). Однако, даже если ты не получил ни одного успеха, ты тратишь 2 ЕД.
За каждый успех ты можешь выбрать противника, который автоматически получает святой урон, равный количеству успехов. Если у тебя 3 успеха, то 3 врага теряют по 3 ЕЗ каждый. Если целей меньше, чем успехов, то лишние успехи (и урон) пропадают.
Нежить получает двойные повреждения.

Кара Богов (ВОЛ): Ты можешь обвинить и осудить Существо Ночи, чтобы однократно нанести ему большой урон. Это заклинание действует только против существ, в которых живет злой дух (например, вампиры, оборотни или ведьмы), против сущностей демонической природы (призраки, демоны), а также их сверхъестественных помощников. Оно не оказывает эффекта на обычных людей или существ, добровольно выбравших путь тьмы.
Потрать 4 ЕД, 3 ОД и брось ВОЛ + УТ (Кара Богов). За каждый успех цель теряет 3 ЕЗ (святые повреждения). Нежить получает двойные повреждения. Кару Богов нельзя применять больше раза в день на одну и ту же цель.

Прозрение (ВСП): При помощи Прозрения ты можешь посмотреть сквозь предмет, которого касаешься. За каждый успех при проверке ВСП + УТ (Прозрение, 1 ЕД за

успех) можно посмотреть сквозь ~20 см твердого материала типа камня, металла или дерева. Для двери нужен 1 успех, для стены дома – 2 успеха, для городской стены – 5 и более успехов.
Ты также можешь применять этот талант на людей, когда внимательно их разглядываешь. Ты можешь делать это во время разговора или находясь в надежном укрытии. Сделай бросок ВСП + УТ (Прозрение). За каждый успех ты можешь получить немного информации о человеке. Ориентировочно: 1 успех – легкое ощущение («Возможно, он что-то скрывает»), 2 успеха – общая оценка («Человек с криминальным прошлым»), 3 успеха – довольно хорошее представление о намерениях, 4-5 успехов – чтение поверхностных мыслей. Ты можешь применить этот талант только один раз в день на одну и ту же цель.

Ясновидение (ВСП): Ясновидение показывает вещи, которые происходили несколько дней назад в месте нахождения заклинателя. Сделай бросок ВСП + УТ (Ясновидение) за 1 ЕД/успех. За каждый успех ты можешь заглянуть на один день в прошлое и увидеть наиболее важные события, произошедшие в это время. Ведущий решает, какие события увидит персонаж. Передаются только зрительные образы. Ясновидение работает, как правило, максимум 10 минут. Во время применения заклинания колдующий не может двигаться.
Также ты можешь применять это заклинание на свое окружение. Брось ВСП + УТ (Ясновидение), бою это стоит 2 ОД и 2 ЕД. Каждый успех делает видимым нечто невидимое. Это могут быть не только невидимые существа, но также потайные двери, важные улики или спрятанные записки. Только ты можешь видеть «невидимое».

Лечение Ран (ИНТ): Многие монахи ступают на путь целителя. Они могут лечить раны при помощи перевязок и лечебных трав. Раз в день ты получаешь Очки Лечения в размере УТх2 (Лечение Ран), все оставшиеся пропадают в конце дня. Ты можешь тратить эти очки на такие эффекты (комбинируются):
- Прибавить +3 успеха при применении Первой Помощи или Ветеринара. 1 Очко.
- Применение Первой помощи считается за магическое лечение. 1 Очко.
- Применение Первой Помощи дополнительно восстанавливает ЕМ в количестве успехов. 1 Очко.
- Применение Первой Помощи в бою стоит только 1 ОД. 1 Очко.
- Стереть 1-2 ячейки Первой Помощи, раз в день на персонажа (вне боя). 1-2 Очка.

Чистый Разум (ИНТ): Когда ты или твои друзья попадают под ментальное воздействие, ты можешь обратиться к божьей помощи, чтобы ослабить его эффект. В фазе ИНИ 0 потрать 2 ЕД и сделай проверку ИНТ + УТ (Чистый Разум). Каждый успех уменьшает Уровень Страха или Уровень Паралича (если он имеет нефизическую природу) тебя или союзника на 1. Успехи можно поделить между этими двумя эффектами, а также между целями, в любой пропорции.
В качестве альтернативы ты можешь восстановить себе или союзнику 1 ЕД за успех. Такое использование таланта не стоит ЕД, но возможно лишь раз в день на персонажа.
Любое применение таланта считается магическим лечением.
Штраф за Страх к этой проверке не применяется.

Сакральное Чутье (ИНТ): Ты способен чувствовать, насколько предмет или явление (но не живое существо) подвержено влиянию света или тьмы в данный момент времени. Таким образом ты можешь понять, является ли вещь проклятой, а место святым, и не витает ли в воздухе что-то темное и неуловимое. Сделай бросок ИНТ + УТ (Сакральное Чутье). За каждый успех ты можешь получить немного информации о предмете или окружении. Ориентировочно: 1 успех – легкое ощущение, будто тут что-то не так, 2 успеха – общая оценка святой или темной природы объекта, 3 успеха – понимание, с каким именно воздействием ты имеешь дело, 4-5 успехов – способность определить детали или источник воздействия. Разумеется, ты ничего не почувствуешь, если речь идет об обычном предмете.
В каждом месте ты можешь применить этот талант только один раз в день.
Сакральное Чутье также направляет твои руки, твои глаза и твою волю по верному пути. Перед проверкой любого классового таланта Монаха (кроме самого Сакрального Чутья), ты можешь получить бонус вплоть до УТ (Сакральное Чутье) к броску, потратив 1 ЕД за каждые два бонуса (округляется вверх). Так, имея УТ 3, ты можешь получить +3 кубика, потратив 3/2 = 2 ЕД.

Защитник Веры

На многих служителей Православной церкви нисходит дар видеть истинную природу Существ Ночи и умение повергать в трепет адских созданий и их прислужников. Таких людей привечает Константинопольский патриархат, зорко следящий за распространением еретических учений и дьявольских козней в своих епархиях. Именно из них состоит братство Святого Георгия. Ежели на ромейских землях зашевелятся пережитки язычества или зацветет пышным цветом колдовство, честные христиане призывают на помощь георгианцев – доблестных Защитников Веры.

Стартовое снаряжение: Длинный меч, секира, короткий лук, круглый щит, походная одежда, кожаный доспех либо кольчужный доспех (либо 180 динариев) + 30 динариев стартового капитала.

Оружейные таланты: Дубинки, Легкое Рубящее Оружие, Тяжелое Рубящее Оружие, Легкое Стрелковое Оружие.

Общие таланты: Парирование, Владение Щитом, Манипуляция, Письмена Мудрецов, Внимательность, Созерцание, Область Знаний (церковь).

Классовые таланты:

Святое Оружие (СИЛ): Защитник может при помощи короткой молитвы благословить одно оружие ближнего боя (например, Дубинку, Легкий Клинок, Рубящее Оружие). Раз в битву, в фазе подготовки или ИНИ 0 сделай бросок ВОЛ + УТ (Святое Оружие), потрать 3 ЕД и запиши успехи как Очки Оружия. Перед тем, как атаковать Существо Ночи или его слугу (см. Кара Богов) освещенным оружием, ты можешь потратить 1 Очко Оружия и выбрать один из эффектов:
- Уверенный удар: Получить бонус +3 к броску атаки.
- Пробивание брони: Атака игнорирует до 3 брони цели.
- Призрачный удар: Оружие может атаковать и ранить нематериальное существо.
- Огненный удар: Атака наносит на 2 меньше урона, но если броня цели пробита, то она воспламеняется на 4+ (если может).
- Удар света: Урон, полученный нежитью, умножается на 1,5 (округляется вверх).
- Благословение: Использовать Очко Оружия как Очко Благословения и получить +1 ОД (это можно делать даже когда ты не сражаешься против Существ Ночи).
В конце боя все оставшиеся Очки Оружия пропадают.

Защита Богов (СИЛ): На поле боя ты чувствуешь себя как в крепости, ты готов встретить любую невзгоду, ибо с тобой божья защита. Каждый раз, когда ты получаешь повреждения (все равно каким образом), ты можешь потратить ЕД или ЕМ до максимума УТ (Защита Богов) и проигнорировать соответствующее количество урона. Эффекты, сопутствующие повреждениям, продолжают действовать.

Святая Аура (ИНТ): Один раз за бой ты можешь наложить на себя и союзников Святую Ауру. Заяви об этом в фазе подготовки или ИНИ 0, значение УТ (Святая Аура) показывает число раундов, которое будет действовать защитная аура [-1] против всех материальных и магических атак (но не воздействий). В момент наложения ауры ты можешь выбрать, наложить ли ее только на себя (2 ЕД) или на всех соратников (+1 ЕД за каждого). Аура не может действовать на часть группы, если у тебя не хватает ЕД на всех, ты накладываешь ауру только на себя.

Провокация (ВОЛ): Твои атаки провоцируют противников оставить в покое твоих соратников и сосредоточиться на тебе, благодаря чему тебе легко отбивать более слабых членов группы от нападающих. Ты можешь совершать ближние атаки по противникам, даже если ты сам связан с другой целью, при этом ты можешь атаковать задние ряды только когда все бойцы ближнего боя уничтожены. Такая атака всегда считается атакой спереди, атакованный враг окажется тут же связан с тобой.
Ты можешь применять этот талант, только если связан с врагами, их число не должно превышать УТ (Провокация).

Решительность (ВОЛ): Твое присутствие помогает твоим соратникам сопротивляться страхам и другим воздействиям на их волю. Ты можешь сделать проверку ВОЛ + УТ (Решительность), потратив 1 ОД (Действие) и 2 ЕД. За каждый успех ты можешь уменьшить Уровень страха у себя или у союзника на 2. Штраф за Страх к этой проверке не применяется. Например, имея 3 успеха, ты можешь суммарно понизить 6 уровней страха, допустим, на 4 у себя, и на 1 у двух друзей.

Стимул (ВОЛ): Ты всегда успеваешь следить за полем боя и помогать своим союзникам советами и мотивирующими замечаниями. Раз в битву, в фазе подготовки или ИНИ 0 ты можешь сделать бросок ВОЛ + УТ (Стимул) и записать успехи как Очки Мотивации. Когда твой соратник совершает проверку, ты можешь потратить 1 Очко Мотивации (Реакция, 0 ОД), чтобы позволить ему перебросить 3 провала (комбинируемо с перебросом за ЕМ и ЕД). Оставшиеся Очки Мотивации пропадают после конца боя.

Вопрос Веры (ИНТ): Защитник Веры разбирается в тонкостях вопросов вероисповедания и религии, знает привычки прихожан и умеет выбалтывать у них секреты. Когда ты собираешь слухи и прочую информацию в церквях, храмах и приходах ты можешь прибавить УТ (Вопрос Веры) к броскам проверки навыков Страна и Люди или Манипуляция. Также, если при разговоре с НПС стоят вопросы веры, ты можешь прибавить веса своим словам, добавив УТ (Вопрос Веры) к броскам Манипуляции.
Наконец, раз в день ты можешь отправиться в церковь и помолиться в надежде получить озарение свыше. Это требует пары часов спокойствия и броска ИНТ + УТ (Вопрос Веры). Чем больше успехов ты получишь, тем яснее ты увидишь путь - ведущий даст тебе новую информацию или размытую подсказку (воспоминание, видение, знак свыше и др).
Если ты находишь важную для сюжета информацию, используя этот талант, то получает 3 временных ЕД до конца дня (тратятся первыми и не восстанавливаются), но не более раза в день.

Защита от Нечистой Силы (ИНТ): Это заклинание дает колдующему и его союзникам защиту от всех видов магических и элементальных повреждений. Заклинание применяется раз за бой в фазе подготовки или ИНИ 0. Сделай бросок ИНТ + УТ (Защита от Нечистой Силы) и отметь успехи как Очки Защиты. Ты можешь использовать их, когда ты или твой союзник получает элементальные повреждения. Каждое Очко поглощает 4 пункта огненных, ледяных, электрических или магических повреждений. Они исчезают с концом битвы.

Алхимик

Наука чтения звезд, а равно приготовления целебных зелий, процветает. Многие выпускники константинопольского Пандидактериона являются искусными врачами, алхимиками, астрологами и философами, знатоками языков, как современных, так и древних. Тайны Востока и Запада открыты перед пытливым умом алхимика, но лишь глубокая вера способна оградить его от дьявольских чар.

Стартовое снаряжение: Городская одежда, праща, кинжал, ручной арбалет, мобильная лаборатория (либо 135 динариев) + 75 динариев стартового капитала.

Оружейные таланты: Дубинки, Метательное Оружие, Легкие Клинки, Легкое Стрелковое Оружие.

Общие таланты: Созерцание, Повар, Ремесло, Письмена Мудрецов, Развлечение, Первая Помощь, Область Знаний (алхимия).

Классовые таланты:

Создание Эликсиров (ИНТ): Главное умение всех алхимиков – создание магических эликсиров. При помощи этого таланта ты можешь создавать основные эликсиры. Работа занимает 6 часов и требует проверки ИНТ + УТ (Создание Эликсиров). За каждый полученный успех ты можешь создать один эликсир по выбору.
Например, получив 4 успеха, ты можешь сделать два лечебных эликсира и два эликсира мужества. Производство эликсиров не требует сырья (его стоимость включена в содержание алхимика), но тебе нужна алхимическая лаборатория (в т.ч. мобильная). Все эликсиры можно продать на рынке по 3 динария каждый.
Чтобы самому выпить эликсир в бою, нужно потратить 1 ОД (Реакция), чтобы передать союзнику - 1 ОД (Действие). Чтобы влить эликсир в горло другого персонажа, нужно Действие за 2 ОД. Важно: все применения эликсиров считаются магическим лечением, так что каждый охотник может выпить максимум 4 эликсира в день.

Невзрачность (ВСП): Алхимики редко находятся на переднем плане, чаще они стоят за спинами своих защищенных соратников, откуда можно атаковать противников при помощи бомб и метательного оружия, или применять эликсиры. Каждый раз, когда противник собирается атаковать тебя в ближнем или дальнем бою (но не заклинанием), ты можешь сделать бросок ВСП + УТ (Невзрачность). Если твои успехи равны или больше, чем уровень НПС, противник должен найти другую цель. Талант бесполезен, если ты единственная возможная цель.
Ты можешь применять талант несколько раз за раунд, однако только первое использование (в раунде) бесплатно, все последующие стоят 1 ОД (Реакция).

Мастер Эликсиров (ИНТ): Ты особенно хорош в использовании эликсиров, в твоих руках они полезнее, чем обычно. Каждый день ты получаешь Очки Эликсиров в количестве УТх2 (Мастер Эликсиров). Неиспользованные Очки пропадают в конце дня. Ты можешь в любой момент потратить 1 Очко, чтобы получить один из следующих эффектов (комбинируются, некумулятивны).

- Ты можешь влить эликсир в горло другого охотника Реакцией за 1 ОД (обычно нужно Действие за 2 ОД).
- Ты можешь прибавить УТ (Мастер Эликсиров) к броску 1К6 или 1К3, если действие эликсира требует такого броска.
- Использование эликсира не считается магическим лечением.
- Ты можешь использовать два одинаковых эликсира одновременно.

Создание Бомб (СНР): Бомбы можно создать так же, как и эликсиры. Разница в том, что они не выпиваются, а метаются во врагов. Процесс создания и цена продажи соответствуют эликсирам. За одну процедуру ты можешь создать 2 различных вида метательных снарядов.
Метание бомбы стоит 2 ОД и считается атакой типа Дальнее 2. Если ты метаешь бомбу руками, то сделай проверку СНР (нет базового урона), если с использованием пращи, то СНР + УТ (Метательное Оружие). Атака наносит соответствующие повреждения, после чего срабатывает эффект бомбы.

Соли и Экстракты (ИНТ): Алхимики могут поддерживать своих союзников при помощи стимулирующих настоек, солей, экстрактов и даже астрологических предсказаний.
Применение таланта требует 2 ОД (Действие), 2 ЕД и броска ИНТ + УТ (Соли и Экстракты). За каждый успех можно восстановить себе или союзнику 1 ЕМ, 1 ЕЗ или 1 ЕД, но не более 2 единиц каждого вида за раз. Успехи можно разделить между эффектами. Каждое применение считается магическим лечением.
Соли и Экстракты также можно использовать в медицине. При каждом применении Первой Помощи ты можешь прибавить УТ (Соли и Экстракты) к проверке.

Звезды с Нами (ИНТ): Ты знаешь тайны астрологии и являешься знатоком звездного неба. В ясную ночь ты без проблем можешь определить направление и время. Раз в день ты можешь читать судьбу по звездам, составлять гороскоп или выполнять другие астрологические и эзотерические действия. Сделай бросок ИНТ + УТ (Звезды с Нами) и запиши успехи как Очки Удачи. Ты можешь потратить Очко Удачи, чтобы полностью перебросить одну проверку, свою или союзника. Но это можно сделать только до использования ЕМ и ЕД для переброса провалов. Все неиспользованные Очки Удачи пропадают на следующий день.

Совмещение (ИНТ): В своей лаборатории ты можешь создавать как эликсиры, так и метательные снаряды (при наличии соответствующих талантов), в том числе одновременно, но с потерей качества. Обычно, за 6 часов работы ты можешь либо сделать бросок одного таланта производства с полным эффектом, либо два броска, но получая лишь половину успехов от каждого (округляя вниз). Благодаря таланту Совмещение ты можешь оптимизировать этот процесс. Каждый раз, когда за 6-тичасовую работу ты производишь одновременно и эликсиры, и бомбы, ты можешь сократить число потерянных успехов на УТ (Совмещение). Например, получив 2 успеха на броске Создания Бомб и 4 успеха на броске Создания Эликсиров, ты теряешь 1 бомбу и 2 эликсира. Имея УТ 2 (Совмещение), ты можешь вернуть любые два из них.

Высокая Школа (ИНТ): Ты имеешь хорошее образование, в том числе по литературе, математике, географии и истории. Ты можешь прибавить УТ (Высокая школа) к броску любой известной тебе Области Знаний. Ты автоматически получаешь все распространенные Области знаний на уровне УТ 0, т.е. можешь бросать как минимум ИНТ + УТ (Высокая Школа) на знание почти любой распространенной темы.
Если тебе нужна информация из какой-то редкой области знаний (нечистая сила, далекие страны, древние ритуалы и т.д.), ты можешь отправиться в архив или библиотеку и сделать бросок ИНТ + УТ (Высокая школа). Поиск занимает несколько часов, в зависимости от редкости темы.
Также, благодаря образованию, ты имеешь хорошее представление об этикете, геральдике, значимых персонах и т.п. Когда ты ищешь информацию и общаешься в высшем обществе, ты можешь прибавить УТ (Высокая Школа) к броскам ИНТ + УТ (Страна и Люди) и ВОЛ + УТ (Манипуляция).
Если ты находишь важную для сюжета информацию, используя этот талант, то при следующем сеансе изготовления эликсиров или бомб ты автоматически получаешь еще один эликсир или бомбу, но не более одного за сеанс.

Эликсиры

Эликсир лечения: Восстанавливает 1К6 ЕЗ.

Эликсир силы: Восстанавливает 1К6 ЕМ.

Амброзия: Восстанавливает 1К6 ЕД.

Эликсир мужества: Уменьшает Уровень Страха на 1К6.

Эликсир ловкости: уменьшает Уровень Паралича на 1К6, если он имеет нефизическую природу.

Эликсир-приправа: При использовании таланта Повар ты можешь прибавить 1К6 успехов.

Эликсир скорости: Инициатива увеличивается на 1К3 до конца боя. Применим несколько раз.

Эликсир защиты: Выпивший получает «буфер» из 2К6 ЕЗ, следующие полученные повреждения сначала отнимаются от этого буфера. Буфер пропадает в фазе ИНИ 0.

Травяной чай: Этот быстро готовящийся чай восстанавливает 1К3 ЕМ, но не считается магическим лечением. Настаивание чая занимает 6 часов.

Бомбы

Зажигательная бомба: Воспламеняемая цель автоматически загорается на 6+.

Греческий огонь: Работает так же, как Зажигательная бомба, но действует на большую область. Сделай проверку СНР или используй пращу. Число успехов показывает, сколько противников затронуто. Внимание – если в качестве цели выбран противник, связанный с персонажем игрока, то этот персонаж также попадает под действие снаряда (успехи на него не тратятся). Все воспламеняемые противники загораются на 4+. Действие других источников огненных повреждений продляют действие бомбы, но кубик снова ставится на 4+.

Кислотная бомба: Цель теряет 1К3 пунктов брони (долговременно). Оставшиеся пункты кислоты становятся уроном в соотношение 1:2 (например, если на К3 выпало 3, а цель имеет только 1 пункт брони, она теряет этот пункт и получает 4 единицы болевых повреждений). Каждая цель может потерять броню от кислоты только один раз. Если у цели осталась броня после применения кислоты, либо это существо с естественной броней, то она поглощает пункты кислоты соответственно оставшейся броне (например, если на К3 выпало 3, то существо с 1 брони получит удвоенный урон только от 2 пунктов кислоты).

Дымовая бомба: Ее можно использовать двумя способами:
- Бросить бомбу себе под ноги (Действие, 1 ОД) и разорвать связь с одним врагом (кумулятивно).
- Бросить бомбу в вражеского стрелка – он теряет свою следующую дальнюю атаку (кумулятивно).

Ослепляющая бомба: Цель получает Гандикап [-2] на все проверки, которые требуют использования зрения. Не кумулятивно.

Метатель

Сверхоружие своего времени, греческий огонь, внушал ужас врагам ромеев как на море, так и на суше. А секретами его приготовления и применения владели метатели-протоелаты - особое воинское подразделение, где ценилось не только знание военного дела, но и инженерная смекалка. Но не только на войне проявляют свои способности метатели. Порой Церковь привлекает их к борьбе против нечистой силы, ведь греческий огонь испепеляет Тьму не хуже огня святой веры. Для приготовления горючей смеси и приспособлений для её применения необходимо много разных компонентов из самых дальних уголков Империи, которые доставляет имперская почтовая служба.

Стартовое снаряжение: Короткий меч, длинный меч, арбалет, сифон, ящик с инструментами, переносная лаборатория, походная одежда (либо 270 динариев) + 25 динариев стартового капитала.

Оружейные таланты: Легкие Клинки, Легкое Рубящее Оружие, Легкое Стрелковое Оружие, Тяжелое Стрелковое Оружие.

Общие таланты: Ремесло, Внимательность, Обнаружение, Ловкость Рук, Развлечение, Созерцание, Область Знаний (механика).

Классовые таланты:

Арбалетчик (ВСП): Ты хорошо обращаешься с арбалетами. Раз за битву, в фазе подготовки или ИНИ 0 ты можешь сделать бросок на ВСП + УТ (Арбалетчик). Запиши успехи как Очки Арбалетчика. Когда ты используешь арбалет (Тяжелое Стрелковое Оружие), ты можешь потратить Очко Арбалетчика перед выстрелом, чтобы получить один из эффектов (комбинируются):
- Быстрый выстрел: Выстрелить из арбалета, будучи связанным с врагом.
- Ускоренная перезарядка: Уменьшить стоимость выстрела в ОД на 1 (раз за раунд).
- Мощный болт: При стрельбе из арбалета проигнорировать до 3 брони.
- Оглушающий выстрел: Выстрел из арбалета дополнительно наносит 3V урона (раз в раунд за врага).
Все неиспользованные Очки Арбалетчика пропадают после конца боя.

Улучшение (СНР): Ты можешь улучшать оружие и броню, неустанно работая над ними. Это требует 6 часов и использования мастерской. Под конец работы сделай бросок СНР + УТ (Улучшение) и получи Очки Оружия и Очки Брони – число очков каждого типа равно числу успехов. Когда любой член группы совершает атаку оружием, ты можешь потратить 1 Очко Оружия и сказать, что ты улучшил это оружие, что принесет +1 успех на этой атаке. Когда любой член группы попадает под атаку, ты можешь потратить Очко Брони и сказать, что его броня была улучшена, что дает +1 брони против этой атаки. Можно использовать только 1 Очко за раз.

Изготовление Стрел (СНР): Ты можешь изготовить мощные, болты и стрелы для любого распространенного стрелкового оружия. Потрать 6 часов на работу в мастерской и сделай проверку СНР + УТ (Изготовление Стрел). За каждый успех ты получаешь особый снаряд (стрела или болт). Перед каждым выстрелом стрелок может потратить один снаряд и добавить 1К3 урона.
Эти стрелы можно передавать союзникам.

Модернизация (ИНТ): Ты хорошо разбираешься в производственном оборудовании и инструментах, поэтому можешь улучшать их для большей эффективности. Раз в день, когда ты или твой союзник хочет сделать

длительную проверку для изготовления предметов, ты можешь предварительно сделать бросок ИНТ + УТ (Модернизация). За каждый твой успех персонаж получает бонусный кубик на проверку изготовления.
Ты не можешь улучшать таким образом собственные проверки на ИНТ (в частности, талант Создание Смеси).

Инструментарий (СНР): Ты любишь мастерить всякие полезные и не очень вещицы из подручных средств и таскать их с собой, вдруг когда-нибудь пригодятся. Если во время приключений тебе вдруг понадобится какой-то инструмент или иное приспособление, которое в принципе может иметь при себе обычный человек, ты можешь покопаться в своих запасах или попытаться смастерить его на месте. Скажи, какой предмет ты хочешь достать, и ведущий определит, сколько успехов тебе нужно, что получить его. Сделай бросок СНР + УТ (Инструментарий). Ориентировочно: 1 успех – распространенный и доступный предмет (простой инструмент или масляная лампа), 2 успеха – специальное приспособление, но не вызывающее больших подозрений (пила или веревка с крюком), 3-4 успеха – редкие и сомнительные предметы (отмычки).
Ты можешь прибавить УТ (Инструментарий) к броску таланта Модернизация, а также таланта Ремесло, чтобы починить и соорудить что-нибудь, или заработать денег.

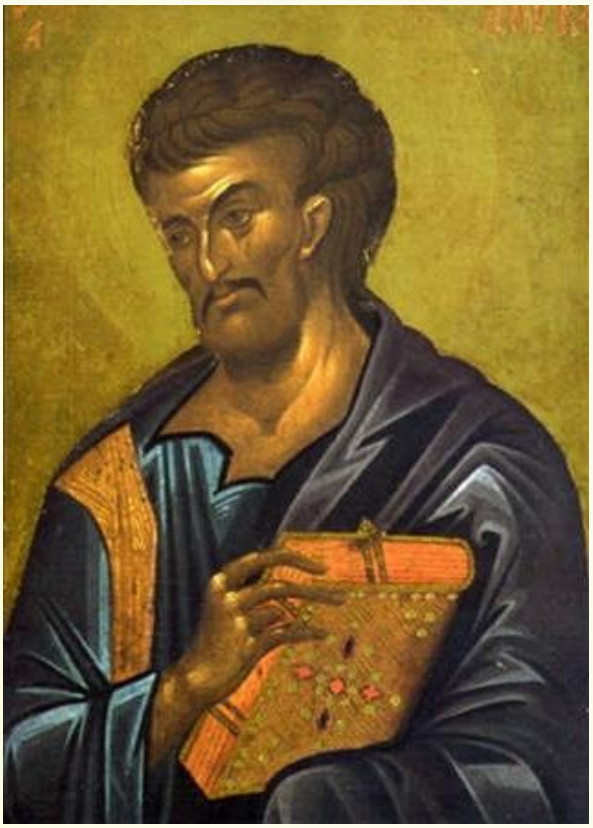
Почтальон (ИНТ): Со времен твоего обучения у тебя остались обширные связи в государственной почте, соединяющей потоки товаров и информации со всех концов Империи в единую паутину интриг и контрабанды. Благодаря этим связям ты можешь запрашивать сведения и предметы практически из любой точки Империи, в том числе редкие, секретные и нелегальные.
Отправляйся на почту и сообщи, что ты хочешь узнать или получить, ведущий ответит, насколько это сложно. Сделай бросок ИНТ + УТ (Почтальон). Тебе нужен 1 успех, чтобы получит обычные сведения о человеке или объекте, либо обычный предмет. Ведущий прибавляет 1 успех к сложности, если нужный предмет/информация:
- Редкий.
- Нелегальный.
- Находится далеко.
- Нужен срочно.

Обычно ты получаешь искомое в течение 1-2 дней (если запрос не срочный).

Сифон (СИЛ): Ты используешь самое грозное оружие Империи – греческий огонь! Благодаря этому таланту ты можешь поливать противников зажигательной смесью из специальной трубки, сифона.
Сифон стреляет на небольшое расстояние и считается атакой ближнего боя, но не создает связок. Если ты связан с противником, то можешь атаковать только его. Когда ты свободен, ты можешь атаковать только свободные цели. Ты не можешь атаковать задние ряды противников, пока есть несвязанные бойцы ближнего боя.
Для атаки из сифона тебе нужно потратить 3 ОД и сделать бросок СИЛ + УТ (Сифон), базовый урон равен 10, каждый успех дополнительно наносит 1 урона (болевые повреждения). Если цель может гореть, то она воспламеняется, однако если нет, то сифон полностью бесполезен против нее. Ты можешь выбрать до трех целей, разделив успехи между ними, но сила воспламенения снижается на 1 за каждую цель, т.е. 6+ для одной цели, 5+ для двух, 4+ для трех. Наконец, ты тратишь заряды специальной зажигательной смеси для сифона – по одному за противника. Эта смесь опасна и для самого атакующего, поэтому за каждый использованный заряд ты теряешь 1К3 ЕЗ!
Например, ты хочешь атаковать двух противников. Потратив 3 ОД, 2 заряда смеси и выбросив 4 успеха, ты наносишь каждому врагу базовый урон и еще 2 урона т.е. 10 + 2 = 12 повреждений, воспламеняешь врагов на 5+, но сам теряешь 2К3 ЕЗ.
При покупке этого таланта ты сразу получаешь 3 заряда зажигательной смеси.
Сифон не может быть улучшен талантом Улучшение.

Создание Смеси (ИНТ): При помощи этого таланта ты можешь изготавливать заряды греческого огня, необходимые для использования сифона (нужна лаборатория). Работа занимает 6 часов и требует проверки ИНТ + УТ (Создание Смеси). За каждый полученный успех ты получаешь один заряд зажигательной смеси выбранного типа. За один сеанс можно изготовить два типа.
- Обычная: Действует согласно описанию таланта Сифон.
- Сильная: При атаке такой смесью каждый успех наносит 2 урона (обычно 1), но сила воспламенения снижается на 2.
- Безопасная: Цели, атакованные такой смесью, не воспламеняются, но ты не теряешь ЕЗ и можешь атаковать связанные цели.

Агент



Еще со времен древнего Рима верно служит Императору и Церкви тайная полиция - Агенты ин ребус. Эти незримые слуги закона в курсе всего, что происходит даже в самых отдаленных уголках империи - к их услугам прекрасно организованная почтовая служба, городская стража и сотни осведомителей из местных жителей. Ни одна опасная ересь, ни один заговор против власти, ни одно злоупотребление положением не должны пройти мимо внимательных глаз и чутких ушей Агента. А на крайний случай с ним всегда верный клинок и опасный яд.

Стартовое снаряжение: Городская одежда, походная одежда, кинжал x2, ручной арбалет, переносная лаборатория (либо 135 динариев) + 90 динариев стартового капитала.

Оружейные таланты: Рукопашный Бой, Легкие Клинки, Легкое Стрелковое Оружие, Легкое Рубящее Оружие.

Общие таланты: Скрытность, Ловкость Рук, Уклонение, Внимательность, Обнаружение, Манипуляция, Стран и Люди, Область Знаний (государство и политика).

Классовые таланты:

Отравитель (ИНТ): Ты знаешь рецепты особо сильных и дорогих ядов. Изготовление требует 6 часов (нужна лаборатория) и проверки ИНТ + УТ (Отравитель). Запиши успехи и потрать на различные яды по своему усмотрению (см. список). С разрешения ведущего ты можешь изготовить другие яды, имеющие чисто сюжетное применение (например, сонный яд). Другие персонажи тоже могут использовать эти яды!

Мастер Клинка (СНР): Главным оружием Агентов являются ножи и кинжалы, потому что они легкие, их легко прятать и можно метать, не поднимая шума. А еще их удобно смазывать ядом. Каждый УТ (Мастер Клинка) позволяет тебе смазать ядом кинжал или другой Легкий Клинок Реакцией за 0 ОД. Так, с УТ 3 ты можешь трижды за битву «бесплатно» смазать кинжал ядом.
Раз за раунд ты можешь метнуть нож или кинжал, прибавив УТ (Мастер Клинка) как бонус. Это атака за 1 ОД с базовым уроном 1 (тип Дальнее 1). Ты автоматически подбираешь нож в ИНИ 0.

Как Тень (АТЛ): Ты умеешь использовать темноту и особенности местности, чтобы скрыться от чужих глаз, а потом внезапно атаковать. Ты прибавляешь УТ (Как Тень) к проверке, когда крадешься или прячешься. Когда ты применяешь защиту в ближнем бою, то можешь потратить еще 1 ОД и сделать бросок АТЛ + УТ (Как Тень). Если число успехов больше или равно уровню НПС связанных с тобой врагов, ты разрываешь связки с ними, они выбирают другую цель.
В фазе подготовке или ИНИ 0, если ты стоишь свободным, то можешь сделать бросок АТЛ + УТ (Как Тень), чтобы скрыться в тени. Если число успехов больше или равно наибольшему уровню НПС среди тех противников, кто обращает на тебя внимание, то проверка успешна. Когда ты скрыт в тени, противники не могут выбирать тебя целью своих атак, хотя ты все еще можешь попасть под действие площадных эффектов.
Будучи скрытым в тени, ты можешь атаковать любого врага. Эта атака считается атакой сзади с удвоенным бонусом (можно потратить 2 Очка Убийцы на разные эффект), но ты сразу выходишь из тени. Ты можешь сам решить, создать ли связку с целью.

Ты автоматически выходишь из тени, если:
- Сам решаешь это сделать (Реакция, 0 ОД).
- Активно взаимодействуешь с окружением (врагами, союзниками, укрытиями).
- Противник знает о твоем присутствии и активно ищет тебя (обычно это происходит, если ты скрыт в тени целый раунд). Тебе нужно число успехов, равное его уровню НПС, на проверке АТЛ + УТ (Как Тень), чтобы остаться в тени.
Ты не можешь использовать этот талант, если твоя броня выше легкой.

Тихий Убийца (АТЛ): Ты обучен убивать врагов из безопасного укрытия. Раз в бой, в фазе подготовки или ИНИ 0, сделай бросок АТЛ + УТ (Тихий Убийца) и запиши успехи как Очки Убийцы. Когда атакуешь врага сзади, ты можешь потратить Очко Убийцы на один из следующих эффектов:
- Прицельная атака: При атаке сзади ты можешь отказаться от бонуса +2 к атаке, и вместо этого проигнорировать 4 брони цели.
- Удар в вену: Ты можешь ударить в уязвимое место оружием, смазанным ядом. Вместо бонуса +2 к атаке действие яда усиливается на 1 кубик (К3 или К6). Только против человекоподобных существ и животных.
- Критический удар: Вместо обычного бонуса +2 при атаке сзади ты можешь прибавить УТх2 (Тихий Убийца).
Неиспользованные Очки Убийцы пропадают после конца боя.

Стрельба из Укрытия (ВСП): Иногда агенты ядовитому клинку предпочитают хорошо укрытую позицию для стрельбы из арбалета. Раз в бой, в фазе подготовки или ИНИ 0, сделай бросок ВСП + УТ (Стрельба из Укрытия) и запиши успехи как Очки Прикрытия. Ты можешь потратить Очко Прикрытия на один из следующих эффектов:
- Надежная защита: Когда враг стреляет в тебя, ты можешь отказаться от броска защиты и получить +3 брони (Реакция, 0 ОД).
- Быстрый яд: Ты можешь смазать 2 стрелы подходящим ядом Реакцией за 0 ОД.
- Выстрел в спину: Ты можешь выполнить атаку сзади стрелковым оружием. Ты получаешь обычный бонус +2 (и можешь использовать талант Тихий Убийца, если он есть).
Неиспользованные Очки Прикрытия пропадают после конца боя.

Секретная Информация (ИНТ): Агенты имеют доступ к обширной базе информации о разных людях, известных и не очень. Используя этот талант, ты можешь вспомнить нечто секретное или просто интересное о встреченном тобой человеке. Сделай бросок ИНТ + УТ (Секретная Информация). Чем больше успехов, тем больше подробностей тебе известно. Ориентировочно: 1 успех – ты кое-что слышал об этом человеке, 2 успеха – ты знаешь о нем что-то интересное, но едва ли ценное, 3 успеха – тебе известно нечто, что цель скрывает или предпочитает не афишировать, 4-5 успехов – тебе известны детали каких-то темных секретов цели, их может быть достаточно для шантажа.
Ты должен иметь возможность опознать человека (узнать имя, хорошо разглядеть и т.д.). Кроме того, малоизвестный и неприметательный человек может отсутствовать в твоих источниках. На каждого человека ты можешь применить этот таланта только один раз (если только у тебя нет возможности провести серьезное исследование).

Знание Улиц (ИНТ): Ты хорошо ориентируешься на темных улочках византийских городов, умеешь обращаться с лицами сомнительной наружности, легко можешь найти черный рынок и т.д. Когда ты ищешь информацию в городах и хочешь узнать о каких-то преступлениях, бандах или темных делишках, ты можешь сделать бросок ИНТ + УТ (Знание Улиц). Ты также можешь прибавить УТ (Знание Улиц) к проверке Страна и Люди, когда собираешь слухи – ведущий расскажет в том числе о чем-то незаконном. Наконец, ты можешь прибавить УТ (Знание Улиц) к проверкам Манипуляция, когда общаешься с криминальными элементами или когда речь идет о торговле краденным.
Если ты находишь важную для сюжета информацию, используя этот талант, то при следующем сеансе изготовления ядов ты автоматически получаешь +1 успех, но не более одного за раз.

Наблюдательность (ВСП): Агенты умеют подмечать детали, на которые другие люди не обратят внимания или не поймут их значения. Посещая новое место, ты можешь сделать бросок ВСП + УТ (Наблюдательность). За каждый успех ведущий расскажет тебе о какой-то интересной, но малоприметательной детали, либо ответит на твой вопрос о каком-то предмете. В каждом месте это применимо не более одного раза.
Во время боя ты можешь найти хорошую позицию для стрельбы. В ИНИ 0 брось ВСП + УТ (Наблюдательность) и потрать 1 ЕД за успех. Все твои стрелковые атаки в течение раунда имеют бонус равный числу успехов.

Яды

Почти все яды наносятся на оружие Реакцией за 1 ОД. При получении целью урона (минимум 1 ЕЗ), яд считается использованным. Весь нанесенный, но неиспользованный, яд исчезает после конца боя.

Простой боевой яд (1 успех): Наносится на Легкий Клинок. Причиняет 1К6 урона, когда попадает в кровь.

Липкий боевой яд (1 успех): Это особо стойкая субстанция, которую можно нанести даже на большие клинки. Яд наносит 1К3 урона, но может быть применен на Легкое Рубящее Оружие.

Смертельный боевой яд (2 успеха): Наносится на Легкий Клинок. Действует как простой боевой яд, но наносит 2К6 урона.

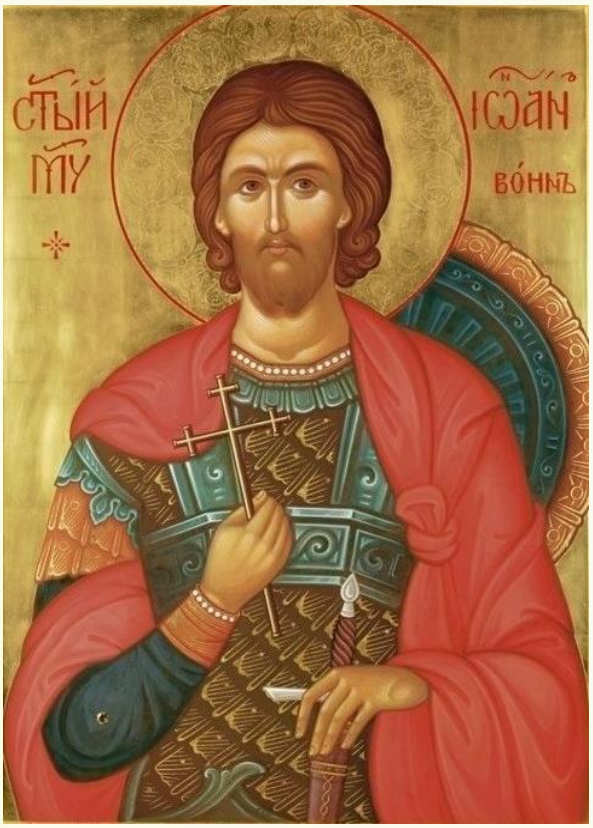
Яд для стрел (1 успех): Этот яд имеет такую консистенцию, что держится даже на маленьких кончиках стрел. Его можно наносить на стрелу перед каждым выстрелом (Легкое и Тяжелое Стрелковое Оружие), он наносит 1К3 урона при ранении.

Ослабляющий яд (1 успех): Наносится на Легкий Клинок. Когда этот яд попадает в кровь, жертва теряет 1К6 пунктов ИНИ до минимума ИНИ 1. Эффекты нескольких порций не складываются.

Парализующий яд (2 успеха): Наносится на Легкий Клинок. Отравленная цель получает Гандикап в размере 1К3. Эффекты нескольких порций не складываются.

Ранящий яд (2 успеха): Довольно коварный боевой яд, которым можно нанести огромный урон. Наносится на Легкий Клинок. Когда такой яд попадает в кровь, жертва получает 1К6 болевых повреждений в ИНИ 0 и делает проверку окончания действия яда (аналогично длительным огненным повреждениям). Эффекты нескольких доз не складываются. Каждый противник может быть отравлен только раз за бой.

Офицер



Известный способ сделать карьеру и возвыситься - стать офицером ромейской армии. Византийская армия взяла все лучшее от античной римской, но благоволит талантливым людям. Кто сегодня командовал десятком бойцов, тот завтра может руководить четырьмя сотнями. Главное - воинская смекалка и знание трудов прославленных военачальников. Ширятся рубежи Империи, множество врагов окружает её, и порой имперским офицерам приходится давать отпор не только свирепым болгарам или коварным сарацинам, но Существам Ночи, куда более подлым и безжалостным противникам.

Стартовое снаряжение: Длинный меч, короткий меч, ручной арбалет, кольчуга, походная одежда (либо 135 динариев) + 75 динариев стартового капитала.

Оружейные таланты: Легкие Клинки, Легкое Рубящее Оружие, Тяжелое Рубящее Оружие, Легкое Стрелковое Оружие, Тяжелое Стрелковое Оружие.

Общие таланты: Парирование, Выносливость, Верховая Езда, Манипуляция, Созерцание, Первая Помощь, Область Знаний (война).

Классовые таланты:

Свита (ИНТ): Тебя сопровождают слуги, выполняющие различную рутинную работу, поэтому окружающие, как правило, обращают на них мало внимания. Поскольку речь идет о небоевых персонажах, они также полностью выключены из боя. Во время сражения эти НПС отодвигаются назад и не могут быть атакованы противниками.
За каждый УТ (Свита) ты можешь добавить в свое сопровождение одного помощника из списка небоевых спутников. Каждый спутник закрепляется за конкретным членом группы и помогает только ему. Каждый персонаж может иметь только одного спутника (кроме секретаря и лазутчика).
В начале дня ты можешь выполнить одно (и только одно) из следующих действий:
- Сменить одного небоевого спутника на другого и определить ему нового хозяина.
- Сменить хозяина для существующего спутника и улучшаемый им талант.
- Изменить улучшаемый спутником талант.

Эскорт (ВОЛ): Ты идешь в бой вместе со своими храбрыми солдатами, которые атакуют врагов мечом и стрелами. Эти НПС также не выставляются на поле боя и не могут быть атакованы противниками.
За каждый УТ (Эскорт) ты можешь добавить в свое сопровождение одного солдата или стрелка (см. боевые спутники).
Ты можешь сменить одного солдата на стрелка и наоборот в начале каждого дня.

Охрана (ВОЛ): В бою тебя и твоих союзников охраняют верные стражники, которые повышают защиту и останавливают врагов.
За каждый УТ (Охрана) ты можешь добавить в свое сопровождение одного защитника или телохранителя (см. боевые спутники).
Ты можешь сменить одного защитника на телохранителя и наоборот в начале дня.

Поддержка (ИНТ): Тебя сопровождают помощники, готовые прийти на помощь в трудную минуту прямо посреди сражения. Они лечат раны и приводят в чувство твоих союзников.
За каждый УТ (Поддержка) ты можешь добавить в свою группу одного санитара или вдохновителя (см. боевые спутники).
Ты можешь сменить одного санитара на вдохновителя и наоборот в начале дня.

Штурм (ВОЛ): Этот талант отражает твое умение руководить солдатами во время решительных атак. Урон, наносимый солдатами без приказа, равен 2 + УТ (Штурм)/2, округляется вниз.
Раз в раунд ты может сделать бросок ВОЛ + УТ (Штурм), чтобы отдать солдатам приказ. За каждое потраченное на это Действие ОД один из твоих солдат наносит в следующей фазе ИНИ 0 урон 3 + число полученных успехов. Так, имея УТ 3, потратив 2 ОД и выбросив 3 успеха, ты можешь повысить урон двоих солдат до 6, остальные солдаты остаются с уроном 3.
Солдаты не могут атаковать врагов, чей уровень выше УТ (Штурм). Также некоторые существа слишком сильны, чтобы простые солдаты могли сражаться с ними (ведущий уточнит), это задача героев!

Координация (ВСП): Этот талант отражает твою способность координировать огонь твоих стрелков. Урон, наносимый солдатами без приказа, равен 2 + УТ (Координация)/2, округляется вниз.
Раз в раунд ты может сделать бросок ВСП + УТ (Координация), чтобы сконцентрировать стрельбу на одной цели. Число стрелков, равное потраченным на это Действие ОД, в следующей фазе ИНИ 0 атакуют одну выбранную тобой цель. Урон цели равен сумме урона без приказа всех выбранных стрелков + число полученных успехов. Так, имея УТ 2, потратив 3 ОД и выбросив 4 успеха, ты можешь приказать троим стрелкам атаковать одну цель, которая получит 13 урона.
Стрелки не могут атаковать врагов, чей уровень выше УТ (Координация). Также некоторые существа слишком сильны для них.

Продвинутая Тактика (ИНТ): Ты знаешь, как наилучшим способом использовать умения всех участников битвы и преимущества, даваемые местностью. Раз в бой, в фазе подготовки или ИНИ 0, сделай бросок ИНТ + УТ (Продвинутая Тактика) и запиши успехи как Очки Тактики. Ты можешь тратить Очки Тактики на следующие эффекты:
- Самостоятельность: Когда твои боевые спутники действуют в ИНИ 0 без твоих приказов, ты можешь увеличить их урон или лечение на 1 (выбери одно).
- Оперативность: Когда твои солдаты или стрелки (выбери одно) действуют по приказу, они атакуют в твоей фазе инициативы, а не в ИНИ 0, но жертвуют эффективностью – подели число полученных успехов на два (округляется вниз).
- Активность: Раз в раунд ты можешь превратить Очко Тактики в Очко Благословения и передать союзнику (но не себе).
- Инициативность: Когда ты тратишь ОД в ИНИ 0, чтобы повысить свою инициативу, вместо этого ты можешь повысить инициативу одному из союзников.

Воинское Звание (ИНТ): Будучи офицером имперской армии, ты пользуешься почетом и уважением у солдат, стражников и чиновников. Когда ты общаешься с ними, ты можешь прибавить УТ (Воинское Звание) к броскам Манипуляции.
Ты можешь посещать казармы, крепости, городскую стражу, дворцы и канцелярии, чтобы собирать там информацию, при этом ты прибавляешь УТ (Воинское Звание) к проверкам Манипуляции и Страна и Люди.
Власть готова сотрудничать с тобой, предоставляя доступ к местам и персонам, до которых обычному человеку едва ли удастся добраться, - если, конечно, у тебя есть веские аргументы. В таких случаях можешь сделать бросок ИНТ + УТ (Воинское Звание), от числа успехов зависит уровень доступа.

Спутники

Покупая таланты, ты можешь получить много спутников, однако их *реальное* число по сюжету может различаться. Возможно, у тебя всего несколько спутников, способных выполнять несколько функций (с точки зрения механики считаются отдельными участниками), а может быть с тобой ходит целая рота. Важно помнить, что, в зависимости от ситуации, твои слуги не всегда могут быть рядом с тобой (отряд солдат вряд ли пустят на великосветский прием). Последнее слово во всех вопросах, как всегда, за ведущим.

Небоевые спутники

Не более 3 спутников каждого вида.

Слуга: Помогает своему господину в общей небоевой деятельности. Пометь на листе персонажа один общий талант, который не используется исключительно в бою (например, Повар, Манипуляция, Первая Помощь). Ты получаешь бонус +2 к этому таланту.

Ремесленник: Может оказывать помощь в любом ремесле, а также в процессе создания эликсиров, стрел, снарядов и т.д. Пометь один такой талант на листе. При его использовании ты получаешь бонус +2.

Ученик: Обучается профессии своего мастера (обычно без намерения достигнуть его выдающегося уровня). Когда у тебя есть Ученик, ты можешь пометить на листе один свой классовый талант, которым владеешь хотя бы на УТ 3. Ты автоматически получаешь бонус +1 к нему.

Секретарь: Он может служить в качестве курьера, подготавливать письма и официальные бумаги, выполнять поручения, а также заниматься простыми поисками. Секретарь может раз в день попытаться добыть информацию сам (бросок 5 кубиков, успехи на 4+), либо сопровождать другого персонажа при поиске информации (+2 к соответствующему броску персонажа).

Лазутчик: Выполняет тайные поручения господина, позволяя тому не марать руки. Раз в день он может сделать проверку Скрытности или Ловкости Рук (бросок 5 кубиков, успехи на 4+) с целью найти или украсть что-то нужное, подслушать разговор, проследить за человеком и т.д.

Боевые спутники

Не более 3 спутников каждого вида.

Многие из них могут действовать как без приказа (автоматически, ты не тратишь ОД и не делаешь бросков для управления ими) так и по приказу (ты активно командуешь ими в своей фазе инициативы). «Одноразовые» спутники действуют по приказу.

Солдат: Сражается в ближнем бою. Солдаты атакуют в ИНИ 0, броня целей учитывается. Без приказа каждый солдат наносит одному из воинов ближнего боя урон, равный 2 + УТ (Штурм)/2, округляется вниз.
По приказу каждый солдат наносит урон 3 + успехи от броска (см. талант Штурм).
Если у тебя несколько солдат, укажи цель каждому из них, одна и та же цель не может быть атакована более чем одним солдатом за раунд. Если доступных для атаки целей меньше, чем солдат, сложи урон всех солдат и подели на число противников. Если на стороне противника не осталось бойцов ближнего боя, ты можешь выбрать любые цели, которых солдаты способны атаковать.

Стрелок: Обычно стоит в заднем ряду и обстреливает противников. Стрелки атакуют в ИНИ 0, броня целей учитывается.
Без приказа каждый стрелок наносит любому противнику, которого способен атаковать, урон равный 2 + УТ (Координация)/2, округление вниз. Если у тебя несколько стрелков, укажи цель каждому, одна и та же цель не может быть атакована более одного раза за раунд. Если доступных для атаки целей меньше, чем стрелков, сложи урон всех стрелков и подели на число врагов.
Когда стрелки действуют по приказу, их общий урон без приказа складывается с успехами от броска и наносится одной цели (см. талант Координация).

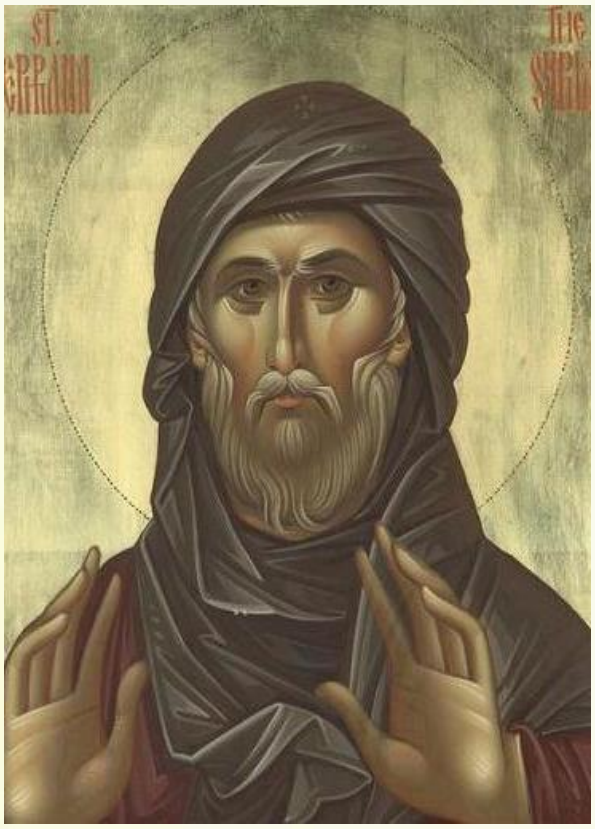
Телохранитель: В начале битвы приставляется к одному члену группы (без возможности смены) и повышает его значение брони на +3. Однако, каждый раз, когда броня защищаемого персонажа отражает часть урона, этот бонус уменьшается на 1 до минимума +1, т.е. броня +3 после первого получения урона станет +2, после второго +1.

Защитник: Отражает вражеские атаки, прикрывая членов группы. Каждый защитник может раз за бой перехватить одну видимую атаку врага, направленную по любому персонажу, несвязанному с этим врагом (Реакция за 1 ОД). Атака полностью поглощается, следующая атака противника должна иметь другую цель. Защитник не может перехватывать площадные атаки и воздействия на разум, а также атаки врагов слишком высокого уровня.

Санитар: Оказывает срочную медицинскую помощь во время боя. В ИНИ 0 каждый санитар автоматически восстанавливает 1 ЕЗ одному персонажу, без траты ячеек лечения. Каждый персонаж может получить таким образом не более 2 ЕЗ за раунд.
Каждый санитар дает Офицеру возможность раз за бой сделать бросок Первой Помощи в ИНИ 0 и восстановить союзнику число ЕЗ, равное успехам. Хотя ты можешь выполнить такое лечение без использования ОД, каждое потраченное ОД восстанавливает еще 1 ЕЗ. Это лечение тратит ячейку Первой Помощи. Задействованный санитар не делает автоматического лечения в этом раунде.

Вдохновитель: Способствует повышению боевого духа группы во время сражения. В ИНИ 0 каждый вдохновитель может раз за бой понизить Уровень Страха, Паралича или Гандикапа одного члена группы на 2. Несколько вдохновителей не могут одновременно воздействовать на одного персонажа.

Адепт



С древних времен тянется история изучения четырех стихий как первоосновы всего сущего. Адепты античного искусства научились управлять элементами огня, воды, земли и воздуха для сотворения магических заклинаний, но теперь оказались в тени могущества Церкви. Никто не знает, как понять, где кончается мирное магическое ремесло и начинается дьявольское колдовство, поэтому древнее искусство находится под строгим надзором и не должно твориться на людях. Лишь крепкая вера и борьба с нечистой силой под руководством святых отцов может спасти Адепта от искушения демонами.

Стартовое снаряжение: Городская одежда, кинжал, короткий лук (либо 55 динариев) + 100 динариев стартового капитала.

Оружейные таланты: Легкие Клинки, Легкое Стрелковое Оружие, Боевая Магия.

Общие таланты: Созерцание, Письмена Мудрецов, Обнаружение, Развлечение, Ловкость Рук, Область Знаний (магия), Область Знаний (античность).

Классовые таланты:

Контроль (ВОЛ): Благодаря этому умению ты можешь ненадолго создавать небольшие порции огня, воды, земли и воздуха, а также менять их состояние и поведение. Это преимущественно небоевая способность, так как созданного вещества недостаточно для нанесения урона, лечения ран или возведения преград. Например, ты можешь развести костер, сдуть высоко расположенный предмет или вызвать подземные толчки. В любом случае, скажи ведущему что ты хочешь сделать, он уточнит количество необходимых успехов. Сделай бросок ВОЛ + УТ (Контроль) и потрать 2 ЕД. Ведущий всегда может потребовать траты элементов стихий, если считает, что желаемый эффект слишком мощный для простого применения таланта Контроль. Например, чтобы потушить деревянную дверь может потребоваться элемент воды.

Сила Огня (ИНТ): Этот талант позволяет тебе призывать на помощь самую мощную и разрушительную стихию – огонь. Каждый день ты получаешь запас элементов огня, равный УТ (Сила Огня) х1,5 с округлением вниз. Неиспользованные элементы пропадают в конце дня.

Сила Воды (ИНТ): Этот талант позволяет тебе использовать самую мирную и спокойную стихию – воду. Каждый день ты получаешь запас элементов воды, равный УТ (Сила Воды) х1,5 с округлением вниз. Неиспользованные элементы пропадают в конце дня.

Сила Земли (ИНТ): С этим талантом ты можешь пользоваться самой крепкой и непоколебимой стихией – землей. Каждый день ты получаешь запас элементов земли, равный УТ (Сила Земли) х1,5 с округлением вниз. Неиспользованные элементы пропадают в конце дня.

Сила Воздуха (ИНТ): Этот талант позволяет тебе взывать к самой легкой и неуловимой стихии – воздуху. Каждый день ты получаешь запас элементов воздуха, равный УТ (Сила Воздуха) х1,5 с округлением вниз. Неиспользованные элементы пропадают в конце дня.

Сила Эфира (ИНТ): Античные мыслители верили, что существует пятая стихия, объединяющая остальные четыре. Хотя никто не знает, как на самом деле выглядит эфир и каковы его точные свойства, ты можешь взывать к этой мистической силе для усиления контроля над четырьмя стихиями.
Каждый день ты получаешь запас элементов эфира, равный УТ (Сила Эфира). Неиспользованные элементы пропадают в конце дня.
При сотворении заклинаний ты можешь использовать эфир тремя способами:
- Сотворить заклинание пяти элементов.
- Элемент эфира заменяет любой другой элемент в комбинации элементов.
- Комбинация из элемента эфира и какого-либо другого элемента превращается в два любых одинаковых элемента.

Зачарование (ИНТ): Используя особые сосуды, Адепты могут сохранять свои заклинания на долгое время. Процесс аналогичен сотворению боевых заклинаний, но делается проверка ИНТ + УТ (Зачарование). Работа занимает 6 часов, по окончанию ты получаешь сосуд с сотворенным заклинанием. Он используется Реакцией за 1 ОД на себя или Действием за 2 ОД на другую цель. Использовать сосуд может любой персонаж.

Мастер Заклинаний (ВОЛ): Этот талант позволяет тебе использовать продвинутые техники сотворения заклинаний. Раз за битву, в фазе подготовки или ИНИ 0 ты можешь сделать бросок ВОЛ + УТ (Мастер Заклинаний). Запиши успехи как Очки Мастерства. Ты можешь тратить их на следующие эффекты:
- Концентрация: Ты можешь сотворить любое заклинание даже будучи связанным, потратив Очко Мастерства перед броском.
- Разделение: Если заклинание включает два разных эффекта, ты можешь потратить Очко Мастерства, чтобы разделить его на два заклинания (каждое с одним эффектом) и применить их к двум разным целям.
- Ускорение: Потратив Очко Мастерства, можно сотворить заклинание с эффектами, отмеченными *, за Реакцию (раз за раунд).
Все неиспользованные Очки Мастерства пропадают после конца боя.

Таблица комбинаций элементов

Элементы и комбинации				Название	Эффект
Огонь				Сноп Огня	Наносит цели 3 огненного урона
Вода				Живительная Вода *	Один бросок цели +1 успех на раунд
Земля				Прочная Защита *	Дает цели 2 временных ЕЗ до конца раунда
Воздух				Искра	Наносит цели 3 электрического урона
Огонь	Вода			Лечение	Восстанавливает цели 3 ЕЗ, маг лечение
Огонь	Земля			Пылающее Оружие *	Дает цели 7 урона для одного оружия на раунд
Огонь	Воздух			Разряд	Наносит цели 3 урона и вешает Гандикап [-1]
Вода	Земля			Грязь	Снижает ИНИ 2-х целей на 2
Вода	Воздух			Заморозка	Следующее действие цели теряет 1/2 успехов
Земля	Воздух			Каменный Щит *	Цель получает броню +1 на раунд
Огонь	Земля	Воздух		Метеорит *	Наносит 6 урона по 3-м целям
Огонь	Вода	Воздух		Магма	Цель получает 6 урона и воспламеняется на 6+
Огонь	Земля	Вода		Кислота	Долговременно снижает броню цели на 3
Вода	Земля	Воздух		Смерч	Разрывает все связки цели, нанося врагам 3 урона
Огонь	Вода	Огонь	Вода	Лечение (x2)	Восстанавливает цели 6 ЕЗ, маг лечение
Огонь	Земля	Огонь	Земля	Пылающее Оружие (x2) *	Дает цели 15 урона для одного оружия на раунд
Огонь	Воздух	Огонь	Воздух	Разряд (x2)	Наносит цели 5 урона и вешает Гандикап [-3]
Вода	Земля	Вода	Земля	Грязь (x2)	Снижает ИНИ 3-х целей на 3
Вода	Воздух	Вода	Воздух	Заморозка (x2)	Цель теряет следующее действие
Земля	Воздух	Земля	Воздух	Каменный Щит (x2) *	Цель получает броню +3 на раунд
Огонь	Вода	Земля	Воздух	Энергия	Наносит урон врагам и лечит союзников

Общие Таланты

Список общих талантов говорит сам за себя. В скобках указан базовый атрибут, ограничивающий УТ сверху. Сокращение «/н» означает «нетренированный», талант можно применять с УТ 0.

Акробатика (АТЛ /н): Этот талант охватывает все формы особых движений, таких как лазание, плавание, прыжки, балансировка. Акробатика часто требует силы, поэтому ведущий может попросить потратить ЕМ или даже сделать кумулятивную проверку. Ведущий определяет сложность подъема на стену или дерево из расчета = (высота в метрах)-2 успеха. Для подъема на дерево высотой 12 метров нужно 10 успехов. Каждая проверка лазания требует 1 ЕМ и броска АТЛ + УТ (Акробатика), с возможными осложнениями. Если персонаж не выкинул ни одного успеха и не использует что-нибудь для страховки, он падает и получает болевые повреждения в количестве полученных ранее успехов. Провал после набора 10 успехов означает падение с 10-тиметровой высоты, которое причиняет 10 пунктов урона, броня не учитывается.

Внимательность (ВСП /н): Это преимущественно пассивная защитная способность. Она показывает общую боевую готовность персонажа и применяется, когда, к примеру, противник подкрадывается к охотнику сзади или карманник пытается украсть его кошелек. Внимательность часто используется для сравнительных проверок. Также Внимательность применяется при попытках различить шумы, услышать что-нибудь через дверь или расслышать голос убийцы в общем гуле в трактире.

Уклонение (АТЛ /н): Ты умеешь уклоняться от вражеских атак. Когда ты становишься целью атаки ближнего боя, ты можешь применить маневр уклонения, что стоит 1 ОД (Реакция). Брось АТЛ + УТ (Уклонение) и отними полученные успехи от успехов вражеского броска атаки.

Выносливость (АТЛ): Ты привык к ежедневным нагрузкам и способен восстанавливать потерянные силы. Раз в день ты можешь отдохнуть в течение 30 минут и бросить АТЛ + УТ (Выносливость). Каждый успех восстанавливает 2 ЕМ.

Прыжок в Укрытие (АТЛ /н): Уклонение можно использовать только против атак ближнего боя, но для защиты от выстрела можно прыгнуть в укрытие. Прыжок в Укрытие применим против любых выстрелов, метательных снарядов и видимых магических атак (молния и т.п.). Используется так же, как Уклонение, но стоит 2 ОД (увидеть выстрел, броситься на землю, встать на ноги).

Знаток Природы (ИНТ): Ты знаешь, как выживать в лесах и степях, найти чистую воду, определить сторону света и т.д. Делай проверку ИНТ + УТ (Знаток Природы), чтобы, например, определить растение, указать на север, опознать останки животных и прочее. Кроме того ты имеешь опыт в охоте на диких животных и в чтении следов. Сделай проверку ИНТ + УТ (Знаток Природы), чтобы определить следы животных или следовать по ним. Ты можешь охотиться на животных и снимать с них шкуры. Раз в день сделай бросок ИНТ + УТ (Знаток Природы) и получи шкуры стоимостью 3 динария в количестве успехов.

Обнаружение (ВСП /н): Это активный талант, в противоположность Внимательности. При помощи Обнаружения персонаж может различать скрытые, далекие или очень маленькие вещи. Скрытые предметы, как правило, дают осложнение, которое показывает, как хорошо объект спрятан. Обычно требуется хотя бы один успех при проверке ВСП + УТ (Обнаружение).
Обнаружение в большинстве случаев основано на зрительном восприятии.

Первая Помощь (ИНТ): Обычно применение Первой помощи возможно только вне боя. В битве использование таланта требует 3 ОД (Действие). Первую помощь можно применить только на персонажа, который получил повреждения в течение последних 30 минут. Брось ИНТ + УТ (Первая помощь) и восстанови 1 ОЗ за каждый успех. Персонаж может получить только две первых помощи в день (отмечается на листе персонажа).

Ловкость Рук (СНР /н): Эта способность показывает подвижность кистей и пальцев. Ловкость Рук применяется, например, для карманной кражи или взлома замка, а также при работе с веревками, скажем, узлов или сооружении веревочного моста.
Чтобы украсть кошелек незадачливого горожанина, нужна проверка СНР + УТ (Ловкость Рук) против Восприятия цели. Добыча, как правило, составляет 1К6 динариев, умноженных в соответствии с размером города: маленькая деревня x1, маленький город x1,5, большой город x2, метрополия x3. При провале ты можешь попытаться скрыться, что требует проверки АТЛ + УТ (Скрытность) против ВСП ограбленного или стражников. При провале и этой проверки твоя попытка кражи раскрывается!
При помощи Ловкости Рук можно пощупать предмет, например, чтобы обнаружить потайной ящик в шкатулке, или двигаться наощупь в темноте.

Ремесло (СНР): Эта способность описывает простую ремесленную работу плотника, портного, кузнеца, стеклодела, гончара и т.д. Ремесленники нужны во всех больших поселениях и городах и обычно хорошо получают. За каждые полдня работы (6 часов) в поселении ты можешь сделать проверку СНР + УТ (Ремесло) и получить 1 динарий за успех, умножив сумму в соответствии с размером города: маленькая деревня x1, маленький город x1,5, большой город x2, метрополия x3.

Созерцание (ВОЛ): Раз в день ты можешь уйти в себя, поговорить с богом наедине или заняться медитацией. Это занимает 30 минут и требует спокойной обстановки. Сделай бросок ВОЛ + УТ (Созерцание) и восстанови 2 ЕД за каждый успех.

Манипуляция (ВОЛ /н): Описывает способность навязывать людям свою волю или тонко манипулировать ими, скажем, чтобы расспросить или узнать тайну. Чтобы навязать свою волю, например, при допросе или попытке подкупа, нужно сделать проверку ВОЛ + УТ (Манипуляция) против Воли оппонента. Манипуляция также может применяться при торгах. Это тоже проверка ВОЛ + УТ (Манипуляция) против Воли торговца. За каждый избыточный успех можно поднять или опустить цену на 10%, но не более чем на 50% стоимости или заданного ведущим значения.

Игра Мускулами (СИЛ /н): Когда в ход идет насилие и требуется грубая физическая сила, можно использовать Игру мускулами. Этот талант применяется, чтобы победить в армрестлинге, снести дверь или взломать ящик. Игру Мускулами можно применять, чтобы ломать предметы, что стоит 1 ЕМ за проверку, осложнения начисляются в зависимости от твердости объекта.
Как правило, необходима кумулятивная проверка СИЛ + УТ (Игра Мускулами), чем больше объект, тем больше успехов требуется (например, оконное стекло – 1 успех, массивная дверь – 5, складские ворота – 10, городские ворота – 100).
При необходимости, талант можно применить, чтобы запугать плененного или явно более слабого человека. Это проверка СИЛ + УТ (Игра Мускулами) против Воли. Возможна ли такая проверка, решает ведущий в зависимости от обстоятельств.

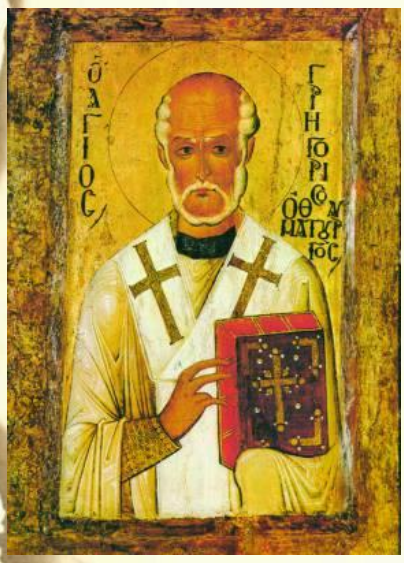
Парирование (СИЛ /н): Ты можешь парировать вражескую атаку при помощи дубинки, древкового или рубящего оружия. Это требует 1 ОД (Реакция) и броска СИЛ + УТ (Парирование). Твои успехи отнимаются от успехов вражеского броска атаки.

Рефлексы (АТЛ или ВСП): Ты всегда настороже, особо бдителен, а может быть просто параноик. Когда ты получаешь этот талант, выбери АТЛ или ВСП как базовый атрибут. Ты можешь перманентно прибавить УТ (Рефлексы) к своей Инициативе.

Верховая Езда (АТЛ): Ты умеешь скакать на лошадях, пони, ослах и других ездовых животных. Как правило, проверка АТЛ + УТ (Верховая Езда) нужна только тогда, когда ты быстро скачешь или пытаешься перепрыгнуть препятствие. Ты также можешь сделать бросок АТЛ + УТ (Верховая Езда), чтобы защититься от ближней атаки. Это считается Уклонением.

Владение Щитом (СИЛ): Ты обучен использовать щиты для защиты. В бою ты можешь заблокировать вражескую атаку щитом, это работает против всех ближних и дальних атак, а также заклинаний, имеющих оптические эффекты.
Применение стоит 1 ОД и 1 ЕМ. Брось СИЛ + УТ (Владение Щитом) и отними полученные успехи от успехов вражеского броска атаки.

Скрытность (АТЛ /н): Чем лучше персонаж владеет этой способность, тем реже он попадается людям на глаза. Как правило, совершается сравнительная проверка АТЛ + УТ (Скрытность) против ВСП, чтобы, к примеру, обойти охрану.



Письмена Мудрецов (ИНТ): Этот талант отражает знания латыни, древнегреческого, арабского и иврита. Ты можешь копаться в античных книгах и добывать оттуда ценную информацию.

Ветеринар (ИНТ): Этот талант используется для лечения ран животных. Он работает так же, как Первая помощь, но применяется на домашних и сельскохозяйственных животных и лошадей.

Сила Духа (ВОЛ): Этот талант увеличивает сопротивляемость различным воздействиям на разум, в том числе магическим. Когда ты делаешь сравнительную проверку Воли против заклинаний и способностей (например, Волна Террора, Паралич, Шорох), ты можешь прибавить УТ (Сила Духа) к броску.

Развлечение (ВОЛ /н): Ты владеешь искусством развлекать людей. Для этого ты может жонглировать предметами, музицировать, толкать речи или делать что-либо еще. Чтобы заработать деньги на этом таланте, необязательно особо хорошо владеть искусством, главное - очаровать публику, поэтому этот талант базируется на Воле. Ты можешь использовать Развлечение, чтобы зарабатывать. Это работает так же, как Ремесло, но требует проверки ВОЛ + УТ (Развлечение) и обычно возможно только в определенное время дня (днем на рыночной площади, вечером в трактире). Ты также можешь использовать этот талант, чтобы отвлечь стражников, пока твои спутники крадутся мимо.

Повар (ИНТ): Ты умеешь готовить вкусные и укрепляющие блюда из обычных ингредиентов. Потрать 1 ЕД за каждого участвующего в трапезе персонажа и сделай бросок на ИНТ + УТ (Повар). Каждый персонаж восстанавливает ЕМ в количестве полученных успехов. Как говорится, много поваров испортят кашу, поэтому только один персонаж может приготовить еду для группы. Перед повторным применением этого таланта для восстановления ЕМ должно пройти минимум 6 часов.

Страна и Люди (ИНТ): Этот талант отражает общие знания о местности и населяющих ее людях, политике, экономике, знати и т.д. Чтобы вспомнить какие-то детали о местности и населении, нужно сделать проверку ИНТ + УТ (Страна и Люди). Этот талант также используется для сбора информации среди большого числа людей. Если ты хочешь смешаться с народом и узнать последние слухи, ты должен сделать проверку ИНТ + УТ (Страна и Люди), за каждый успех ты узнаешь какую-то деталь.

Область Знаний (ИНТ, многократно): Изучив этот талант, ты должен выбрать определенную область знаний, которую хорошо знаешь. Типичные полезные области: адские существа, византийская история, православная церковь, ботаника, зоология, технологии, алхимия и т.д. Ты можешь многократно изучать Область Знаний, считая каждую за отдельный талант.

Правила Игры

Проверки

Проверки всегда необходимы, когда персонаж хочет доказать успешность определенного действия, например, удара мечом, прыжка через пропасть или расшифровки надписи.
Ведущий определяет атрибут, который нужно использовать. Например, атрибут Сила, чтобы сломать сундук, атрибут Восприятие, чтобы обнаружить спрятавшегося противника, или атрибут Воля, чтобы преодолеть страх и атаковать болотную ведьму. В большинстве случаев, очевидно, какой атрибут применять.
Игрок берет столько же шестигранников (К6), сколько очков у него в соответствующем атрибуте.

Таланты и бонусы

Теперь игрок смотрит, есть ли у его персонажа талант, дающий ему дополнительные кубики. В этом случае он может добавить в руку количество кубиков, равное УТ (уровень таланта).
Пример: Конрад собирается атаковать дубинкой. Для этого действия используются оружейный талант Дубинки и атрибут Сила. Игрок может сложить свое значение СИЛ и УТ (Дубинки) и взять соответствующее количество кубиков.

Если у персонажа нет подходящего таланта, но этот талант можно использовать как нетренированный, то УТ считается равным 0. То есть, используется только значение атрибута.
Особые эффекты могут временно повысить УТ или значение атрибута. К ним относятся бонусы от классовых талантов и т.п., общее правило таково – за каждый бонус +1 игрок получает еще 1 кубик в руку.
Кубики, которые игрок собрал в руке, называются пулом кубиков.

Стоимость

Многие проверки имеют определенную стоимость, которая отражает физическое напряжение или особую концентрацию. Ведущий может назначить стоимость в Единицах Мощи для изнуряющих проверок, например, Акробатики или Игры мускул (обычно от 1 до 3). Эти Единицы Мощи (ЕМ) нужно заплатить перед проверкой. Если у персонажа недостаточно ЕМ, он не может выполнить желаемое действие – он просто слишком устал.

То же самое касается ментальной концентрации. Каждое заклинание или благословение требует от персонажа высокой концентрации или приложения духовной силы, что выражается через Единицы Духа (ЕД). Чтобы сотворить заклинание, нужно сначала потратить определенное количество ЕД. Соответственно, если у персонажа недостаточно ЕД, он не может использовать заклинание, так как он слишком истощен.
Однако, никаких других игромеханических эффектов отсутствие ЕМ или ЕД не накладывает.
Совет: ЕМ и ЕД восстанавливаются во время сна, при использовании волшебных зелий или при особых приемах пищи.

Выполнение проверки

Когда необходимая стоимость оплачена, можно бросить кубики. Пул кубиков 7 означает бросок семи кубиков. После броска отбираются все 5 и 6. Эти кубики считаются как Успехи.
Общее правило – чем больше успехов, тем лучше.

Усилие/Концентрация

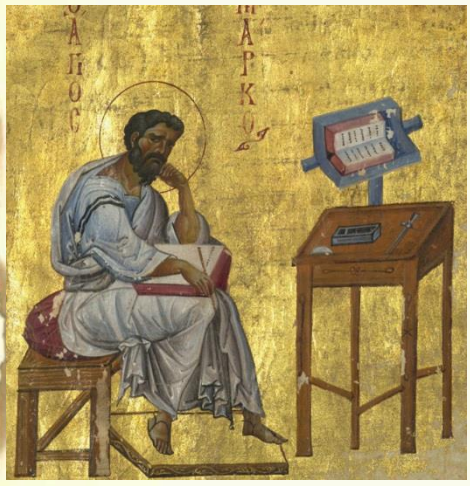
После броска игрок может потратить от 1 до 3 ЕМ или от 1 до 3 ЕД и перебросить соответствующее количество неуспешных кубиков (значения от 1 до 4). Это возможно только один раз для каждой проверки.
Для ускорения игры, ведущий может позволить игрокам просто получить 1 успех вместо переброса трех кубиков.
ЕМ применяются при всех физических проверках (СИЛ, АТЛ и СНР). ЕД при всех ментальных (ВСП, ИНТ и ВОЛ). В зависимости от

базового атрибута этот процесс называется Усилием (ЕМ) или Концентрацией (ЕД).
Пример: При проверке АТЛ кубики показывают следующие результаты - 1, 2, 2, 3, 4, 5, 6. Это 5 провалов (1, 2, 2, 3, 4) и 2 успеха (5 и 6). Игрок мог бы потратить 3 ЕМ и снова бросить кубики с результатами 1, 2 и 3, но у его персонажа только 2 ЕМ. Игрок решает потратить обе оставшиеся ЕМ и перебросить кубики с 1 и 2. При новом броске он выбрасывает 3 и 5, что дает ему еще один успех.

Осложнения

В общем случае одного успеха достаточно, чтобы преуспеть при проверке. Но во многих случаях ведущий может назначить повышенную сложность из-за обстоятельств проверки и потребовать больше успехов. Это обозначается как Осложнение. Оно сокращает количество полученных успехов на определенную величину.
Например, если игрок выкинул 3 успеха, имея Осложнение [-2], то 2 успеха автоматически вычитаются, и у игрока остается только 1.
Осложнение всегда указывается как отрицательное число в квадратных скобках [-X]. Запись «Проверка АТЛ [-2]» означает – нужно применить Атлетику и вычесть 2 из полученных успехов.

Дополнительные успехи



Если персонаж получил больше одного успеха (в том числе после вычитания штрафов), это может означать, что проверка выполнена особенно хорошо.
Ответственность за интерпретацию результатов лежит на ведущем.
Например, если игрок хочет проверкой на ВОЛ + УТ (Манипуляция) вытащить полезную информацию из жителей постоялого двора, то количество успехов может означать:
1) Получение количества отдельных «кусочков» информации соответственно выброшенным успехам, или
2) Получение информации особого значения или секретности.

Кумулятивные проверки

Некоторые действия не дают мгновенного эффекта и длятся долгое время, в этом случае ведущий требует кумулятивной проверки с определенным суммарным числом успехов, например, 10. Это значит – проверку нужно выполнять раз в определенный временной интервал, при этом все полученные успехи складываются с полученными ранее, до тех пор, пока нужное число успехов не будет достигнуто.

Длительные действия

Некоторые персонажи, прежде всего Алхимик, часто используют свои таланты для создания чего-либо (например, Создание Эликсиров или Создание Снарядов). Обычно применение таких талантов длится 6 часов, но если свободного времени меньше, то все не так плохо. Число успехов просто сокращается пропорционально времени. Если у персонажа есть только 3 часа, количество успехов делится на два. За двухчасовую работу он получает только 33% успехов. И т.д.
Во всех случаях число округляется вниз.

Сравнительные проверки

При сравнительных проверках персонаж пытается в чем-то противостоять другому человеку или живому существу. В такой проверке успехи оппонента становятся штрафом к успехам персонажа. Если после этого у него остаются успехи, то они считаются как окончательные успехи.
Пример: Охотник пытается прокрасться мимо охранника. Охотник бросает на АТЛ и получает 2 успеха. Охранник бросает на ВСП и получает 1 успех. Охотник побеждает с 1 успехом (2 - 1 = 1) и остается незамеченным.
Если при сравнительной проверке результаты ИП и НПС равны, то ИП побеждает.

Правила Сражений

Боевые правила HeXXen не используют реалистичных карт с клетками или гексами, на которых игровые персонажи и НПС изображаются миниатюрами. Как правило, все бои происходят в воображении играющих, поэтому ведущему нужно описывать окружение как можно детальнее.

Засада

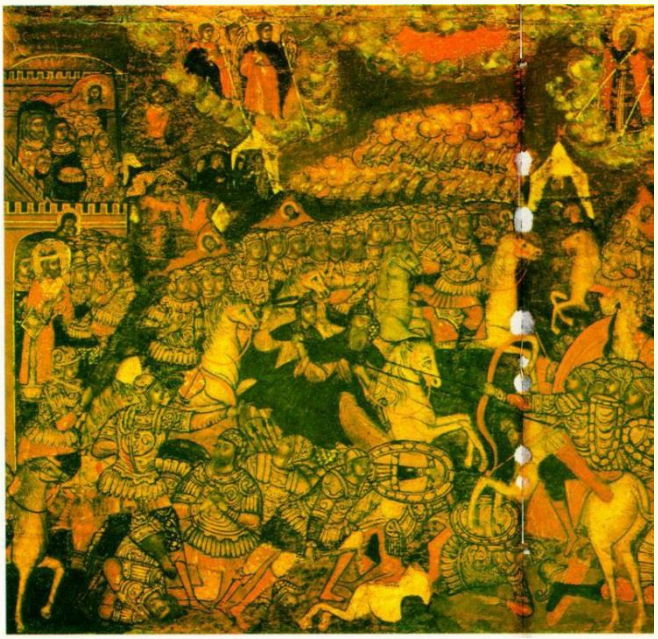
Первое, что нужно определить перед началом боя, - имеет ли место засада. В зависимости от обстоятельств, ведущий решает, есть ли у персонажей возможность подкрасться к противникам, или станут ли они сами жертвами чьей-то засады. Обычно проводится сравнительная проверка минимального значения АТЛ крадущихся персонажей против наибольшего значения ВСП охраны. Очень большая группа может получить осложнение при броске АТЛ. Но невнимательные охранники также будут сражаться со штрафами.
Если крадущиеся набирают больше успехов чем оппоненты (или при равенстве в пользу персонажей), то имеет место засада.

Фаза подготовки

Персонажи игроков, которых не застали врасплох, обычно могут подготовиться к битве. В зависимости от обстоятельств, ведущий может объявить фазу подготовки перед началом боя. В этой фазе, в основном, делаются проверки особых классовых талантов, позволяющих совершать особые маневры, но ведущий может разрешить другие подготовительные действия.
Внезапно атакованные персонажи пропускают фазу подготовки.

Инициатива

Каждый участник битвы имеет значение ИНИ, которое показывает, каким по очереди он будет действовать. Возможность атаковать врага первым – это серьезное преимущество в бою. Базовая инициатива считается как АТЛ + ВСП.
Участник, успешно применивший засаду, получает +10 к ИНИ во время первого раунда. Во втором и далее раундах он использует нормальное значение.
Все действия в бою выполняются в порядке инициативы – начиная с наивысшего значения и заканчивая наименьшим. Ведущий отсчитывает значения от наибольшей ИНИ до 0. Каждое число соответствует фазе инициативы (ИНИ-фаза).



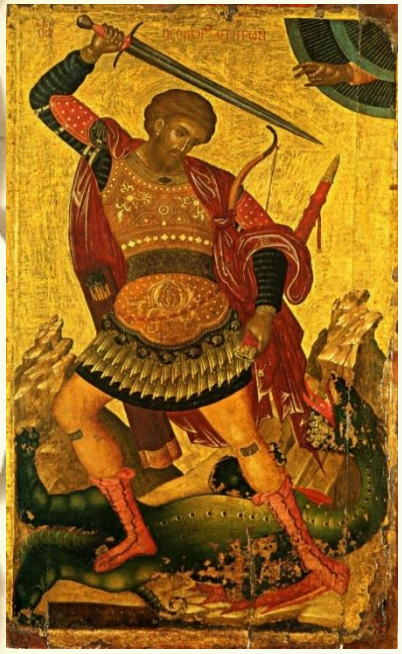
Когда наступает ИНИ-фаза некоего персонажа, он может выполнять свои действия. В случае равенства значения ИНИ игровой персонаж всегда ходит первым. Игроки могут договориться между собой. Кроме того, они могут сознательно уменьшить свою ИНИ, чтобы действовать позже, в более удачное с точки зрения тактики время.

Очки действий

Каждый игровой персонаж имеет определенное количество Очков Действий (ОД) на раунд, которые он может использовать, чтобы выполнять действия во время этого раунда. Число ОД, в основном, зависит от степени защищенности – тяжелая броня сковывает бойца и сокращает количество ОД до 3, а легкая броня лишь до 5 ОД. Боец, который идет в бой практически голым имеет целых 6 ОД, но также не имеет никакой защиты!
Количество ОД, необходимых для выполнения действия, зависит от сложности и длительности действия – быстрый укол кинжалом стоит 1 ОД, а удар мощной секиры стоит 3 ОД. Игроки должны сами помечать, сколько ОД за раунд они потратили. Лучше всего делать это при помощи шестигранного кубика. В начале раунда поставьте кубик так, чтобы число, соответствующее ОД, бы-

ло наверху, и поворачивайте кубики после каждого действия.
НПС-противники не имеют ОД. Они просто действуют в свою ИНИ-фазу. Как правило, они также не делают Реакций (см. ниже). Если враг особо быстр или атлетичен, то это можно отразить при помощи других игровых механизмов, например, более высокого значения брони или инициативы, а также особого НПС-таланта (см. главу про НПС).

Выполнение действий



Когда наступает ИНИ-фаза какого-либо персонажа, он может совершать свои Действия. Обычно, он может выполнять Действия до тех пор, пока у него есть ОД. В том числе, он может несколько раз атаковать одним оружием, если у него достаточно ОД. Однако есть ограничение – персонаж может сделать максимум 3 атаки за ИНИ-фазу. Так, например, можно сделать три удара кинжалом или своими кулаками (каждая атака стоит 1 ОД). Но также можно сделать две атаки кинжалом и одну кулаком.
Использование щита не считается атакой, даже если он применяется для атаки (например, как Удар Щитом у Гвардейца).

Обзор поля боя

У бережливых персонажей к концу раунда в ИНИ 0 могут остаться ОД. Эти очки можно потратить для обзора поля боя. За каждое потраченное ОД они получают +3 к ИНИ в следующем раунде. Таким образом, можно потратить до 2 ОД и повысить ИНИ на 6.
Обзор поля боя также помогает выбрать более удачный момент для атаки – вместо бонуса к ИНИ можно получить +2 к первой атаке в следующем раунде.
Повышение всегда применяется только на следующий раунд, оно не постоянно.

ИНИ 0

Последняя фаза инициативы является особенной, она обозначается как ИНИ 0. В фазе ИНИ 0 нельзя выполнять Действия и Реакции. Вместо этого в этой фазе действуют следующие эффекты:
- Уменьшение Уровня Паралича: бросьте К6, если число на кубике меньше или равно Уровню Паралича, он сокращается на это значение.
- Уменьшение Уровня Страха: бросьте К6, если число на кубике меньше или равно Уровню Страха, он сокращается на это значение.
- Руководство НПС: НПС наносят активный урон в соответствии с правилами массового боя (см. главу про НПС).
- Обзор поля боя: участники сражения могут потратить 1 или 2 ОД, чтобы получить +3 или +6 к ИНИ в следующем раунде.
- Другие эффекты: некоторые таланты и специальные эффекты действуют в ИНИ 0.

Движение в бою и несколько целей

Передвижение, требующее всего нескольких шагов, не тратит Очков Действий. Так что персонаж может атаковать в ближнем бою трех разных противников, даже если они находятся на расстоянии несколько метров друг от друга.
Но важно отметить – если персонаж выполняет действие, то все остальные его действия должны быть сделаны в той же фазе инициативы. Нельзя сделать две атаки в ИНИ 12 и потом еще одну в ИНИ 5. Только Реакции могут быть сделаны вне очереди.

Кинематографичная система

Применение Очков Действий позволяет отказаться от привычного для многих систем учета использования рук. Другими словами, в течение раунда персонаж может использовать свои руки как угодно часто и для каких угодно действий, пока у него есть ОД. Персонаж с 4 ОД может атаковать кинжалом (1 ОД), луком (2 ОД) и прикрыться щитом (Реакция, 1 ОД), - как если бы у него было четыре руки. Боевой раунд в игре HeXXen длится примерно 20 секунд, этого вполне достаточно, чтобы быстро выхватить оружие, а потом вернуть на место, или на короткое время закрыться щитом.
В целом, стоит ориентироваться на экшн-сцены попкорн-фильмов, в которых герой держит нож зубами, прячет кинжал с внутренней стороны щита или наносит безоружные атаки головой или ногами (считается рукопашной атакой).

Реакции

Персонаж может действовать и вне своей очереди по инициативе. Это называется Реакциями. Эти действия можно выполнять даже в ИНИ-фазу противника. Типичные Реакции — это уклонения, парирования и блоки щитом, а также короткий сигнал тревоги, поднимание метательного оружия, намазывание кинжала ядом и использование эликсиров.
Реакции можно выполнять в любой момент (когда игрок хочет или когда складываются соответствующие обстоятельства). Обычно Реакции требуют только ОД.
Типичные реакции:
- Уклонение, парирование и блок (1 ОД)
- Использование эликсира на себя (1 ОД)
- Нанесение яда на легкий клинок (1 ОД)
- Прыжок в укрытие (2 ОД)

Очки Благословения

Очки Благословения можно получить с помощью некоторых классовых талантов. Раз в раунд персонаж может использоваться Очко Благословения и получить +1 ОД. Это можно сделать в любой момент, в том числе, чтобы «купить» быструю Реакцию (например, для уклонения). Однако Очко Благословения нельзя использовать для обзора поля боя.
За раунд можно использовать только одно Очко Благословения.

Использование предметов

Персонаж может в любой момент применить Реакцию, чтобы достать из своего рюкзака расходник (как правило, эликсир) и использовать его. Это стоит 1 ОД. Чтобы передать предмет другому персонажу, нужно Действие за 1 ОД. Если нужно использовать предмет на другого персонажа (например, влить зелье в рот союзнику), то это Действие, требующее 2 ОД.

Атаки в бою

Следующие правила специфичны для HeXXen и представляют собой существенный элемент механики. Во время боя особенно важно учитывать связи между персонажами игроков их и противниками. Что это значит?
Основной момент – мы исходим из предположения, что бойцы ближнего боя всегда стоят впереди и прикрывают стрелков и магов. Хорошо бронированные воины становятся своего рода крепостью для хрупких бойцов поддержки. В игре HeXXen, в целом, все равно, кто где стоит – для этого не нужно расставлять фигурки, маркеры и т.п. на игровом столе. Как уже говорилось, все события должны быть как можно более динамичными и кинематографичными и происходить в воображении играющих.
Каждый участник битвы может быть свободным или связанным. Он считается связанным тогда, когда был атакован противником в ближнем бою или сам атаковал кого-то. Свободным считается тот, кто не имеет Связей с противниками.

Ближний бой

Атаки ближнего боя должны быть направлены на связанных противников. Если персонаж игрока связан с врагом и хочет атаковать кого-нибудь в ближнем бою, он может атаковать только этого врага. Если персонаж свободен, то он может выбрать себе противника (который после этого станет связанным), но есть важное правило – если игрок хочет атаковать врага в заднем ряду, то это возможно только если больше нет свободных бойцов ближнего боя, иначе его персонаж должен атаковать одного из них.
Если персонаж свободен, и все вражеские воины ближнего боя связаны, то он может выбрать любого врага, в том числе стоящего в заднем ряду, например, стрелка.
Если персонаж атакует врага, уже связанного с другим персонажем, у него есть выбор – атаковать врага спереди или сзади.
1) При атаке сзади (скрытая атака) он получит бонус +2 к своему броску. Противник остается связанным с тем же персонажем, что и прежде.
2) При атаке спереди он не получает бонуса, но противник сразу теряет старую связь и становится связанным с атаковавшим.
Важно: Большинство НПС могут быть связаны только с одним участником боя. Некоторые враги могут иметь особое свойство.

Максимум связей: При необходимости, используется правило – каждый игровой персонаж может быть связан максимум с 6 врагами человеческого размера, или 8 маленькими, или 3 большими. Ведущий может позволить меньше связей в зависимо-

сти от обстоятельств, например, помещение заставлено мебелью или бой происходит в узком коридоре. Способности, притягивающие противников к себе, не подпадают под эти ограничения.
Связка разрывается, когда:
- Оба связанных хотят разорвать связку.
- Связанный противник погибает.
- Противник атакован спереди (см. выше).
- Используется особая способность.
В последнем случае, когда связка была разорвана, освободившийся НПС выбирает случайную цель для следующей атаки.

Дальний бой

Стрелок действует по-разному в зависимости от типа оружия:
- Легкое стрелковое оружие (Тип Дальнее 1) используется наиболее гибко. Стрелок может стрелять в любого противника в любой момент своего хода, даже если он с кем-то связан. В том числе, он может выстрелить в противника, с которым связан сам. Таким образом, короткий лук очень гибкое оружие.
- Тяжелое стрелковое и метательное оружие (Тип Дальнее 2) можно использовать только тогда, когда стрелок ни с кем не связан. Целью может быть любой свободный или связанный противник.
- Некоторое тяжелое оружие (Тип Дальнее 3) может выполнять роль артиллерии, которой трудность точно стрелять по отдельной цели. Оно применимо только тогда, когда и стрелок, и его цель свободны.

Движение и дистанция

Боевая система HeXXen уделяет куда меньше внимания точным значениям, чем атмосферным описаниям окружения и применения талантов героев. Точное положение игровых персонажей и их противников в большинстве случаев несущественно. Движение на несколько метров не учитывается, механика связок хорошо симулирует типичные действия в ближнем и дальнем бою. Однако в некоторых случаях вопросы дистанции стоит брать в расчет. Прежде всего, когда речь идет об атаке противников с расстояния.
За каждые 10 метров, которые участник битвы собирается пройти пешком, он должен понизить свою ИНИ на 1. При очень высоких потерях ИНИ ход персонажа может перенестись на следующие раунды. Так, враг с ИНИ 5, пробежавший 200 метров, теряет 20 ИНИ и приходит к цели только на четвертый раунд.
Дальнобойность оружия: когда дистанция играет роль, необходимо также учитывать вид дальнобойного оружия, так как они все имеют определенную дальнобойность. В общем случае, легкое стрелковое и метательное оружие имеет эффективную дальнобойность 10 метров, тяжелое стрелковое оружие – 30 метров. За каждые 10 метров свыше стрелок получает Осложнение [-1].

Выполнение атаки

В свой ход участник битвы может совершить атаку. Для этого он делает проверку атаки. Базовый атрибут зависит от типа оружия:
- Сила для дубинок и рубящего оружия.
- Сноровка для легких клинков и метательного оружия.
- Восприятие для стрелкового оружия.
- Атлетика для древкового оружия и рукопашного боя.
- Воля или Интеллект для заклинаний.
К базовому атрибуту обычно прибавляется УТ. Чтобы выстрелить из короткого лука, нужно сделать бросок на ВСП + УТ (Легкое стрелковое оружие).
Каждый герой может использовать все виды оружия, за исключением заклинаний и особых боевых маневров. Но поскольку владение оружием позволяет добавлять УТ к атрибуту, каждый персонаж обычно предпочитает определенные виды оружия.
Количество успехов при броске атаки имеет большое значение (чем больше успехов, тем лучше эффект). Хотя бы 1 успех считается попаданием. При 0 успехов цель не достигнута.

Боеприпасы

Чтобы было легче вести подсчет стрел и снарядов, мы будем считать, что боезапас бесконечен – игрокам не нужно считать каждый отдельный снаряд.
Разумеется, существуют особые боеприпасы, чье количество строго ограничено (например, бомбы). Если речь идет о метательном оружии, то за раунд нельзя метнуть больше предметов, чем есть у персонажа, но он автоматически подбирает все использованные снаряды в ИНИ 0.

Уклонение

Персонаж, атакованный противником в ближнем бою, может тут же уклониться. Это

Реакция, которая может быть заявлена после объявления количества успехов атаки противника. Уклонение не очень полезно, если враг выбросил много успехов, но с его помощью можно полностью избежать атаки, если успехов у врага мало. Уклонение неприменимо против выстрелов и заклинаний.
Правила: Атакованный может сразу (когда объявлено количество успехов противника) выполнить проверку АТЛ + УТ (Уклонение). Каждый успех сокращает успехи атакующего на 1. Попытка уклонения стоит 1 ОД.
Пример: Противник атаковал Охотника и выбросил 2 успеха. Охотник тратит 1 ОД и бросает АТЛ + УТ (Уклонение), получая 3 успеха. Успехи атакующего уменьшаются на 3 (2 - 3 = -1). Эта атака провалилась, персонаж смог уклониться.

Блок, парирование и укрытие

Блокирование, парирование и прыжок в укрытие работают так же, как и уклонение. Во время блока щитом персонаж подставляет щит под ближнюю или дальнюю атаку, делая проверку СИЛ + УТ (Владение щитом). Преимущество щита в том, что он защищает от дальних атак (персонаж просто выставляет его в направлении стрелка), но есть и недостаток – использование щита требует не только 1 ОД, но и 1 ЕМ.
При парировании персонаж использует свое оружие ближнего боя, чтобы отвести вражеский удар. Требуется проверка СИЛ + УТ (Парирование) и наличие оружия, чей талант основан на СИЛ. Парирование работает так же, как уклонение и стоит также 1 ОД. Разница в том, что вместо АТЛ используется СИЛ, поэтому подходит для персонажей, чья Сила выше Атлетики (и которые держат подходящее оружие).
Прыжок в укрытие используется тогда, когда персонаж хочет уклониться от видимой дальней атаки. То есть, нужно либо видеть оружие, либо догадываться, что, например, ведьма собирается метнуть магическую молнию. Прыжок в укрытие работает как уклонение, но требует проверки на АТЛ + УТ (Прыжок в укрытие), кроме того, стоит 2 ОД вместо 1.

Нанесение повреждений

Если атака заканчивается попаданием (атакующий имеет хотя бы 1 успех после вычитания уклонения и других защит), цель получает урон. Повреждения зависят от значения Базового Урона оружия. Урон повышается на 1 за каждый дополнительный успех при броске атаки, до максимума +10.
Пример: Гвардеец Матвей попадает по противнику длинным мечом (урон 5) с 4 успехами. Противник уклоняется с одним успехом. Таким образом, Матвей имеет 3 успеха и наносит 7 пунктов повреждений (базовый урон 5 + 2 успеха = 7).

Оружие

В игре HeXXen оружие делится на определенные категории. Оружие внутри каждой категории так похоже, что для него можно использовать одни и те же значения.
Таблица внизу содержит все распространенные категории и важнейшие свойства оружия. Речь идет, прежде всего, о базовом уровне, ОД, базовом атрибуте и Типе.
Под типом понимается следующее:
Ближнее: Оружие ближнего боя. Связанный персонаж может атаковать этим оружием только связанного с ним врага. Атака свободного противника создает связку с ним. Если среди НПС есть бойцы ближнего боя, то они должны быть атакованы в первую очередь.
Дальнее 1: Легкое дальнобойное оружие. Им можно атаковать в любой момент и любую цель в зоне боя, даже когда стрелок связан. В том числе можно выстрелить в противника, связанного со стрелком.
Дальнее 2: Тяжелое дальнобойное оружие. Стрелять из него можно только когда, когда стрелок свободен. Цель может быть любой.
Дальнее 3: Тяжелое и не точное оружие. Стрелок должен быть свободен, чтобы стрелять из этого оружия. Цель также должна быть свободна, иначе есть возможность попасть по связанным с ней персонажам.

Категория оружия	Урон	ОД	Атр	Тип
Рукопашный бой	1	1	АТЛ	Ближнее
Легкие клинки	2	1	СНР	Ближнее
Дубинки	4	2	СИЛ	Ближнее
Легкое рубящее оружие	5	2	СИЛ	Ближнее
Тяжелое рубящее оружие	7	3	СИЛ	Ближнее
Легкое стрелковое оружие	3	2	ВСП	Дальнее 1
Тяжелое стрелковое оружие	6	3	ВСП	Дальнее 2
Метательное оружие (праща)	2	2	СНР	Дальнее 2
Метательное оружие (ножи)	1	1	СНР	Дальнее 1

Броня

Прочная броня важна каждому ориентированному на бой персонажу – она может уменьшить или даже полностью нивелировать урон от вражеской атаки. Однако тяжелая броня сковывает подвижность.
В боевой системе HeXXen броня определяет не только защищенность, но и число доступных Очков Действий.
Мы выделяем четыре типа брони:
Голый: Это действительно опасно – идти в бой голым. Но голый персонаж имеет самую высокую подвижность. Броня 0 / ОД 6.
Легкая броня: Каждый путешественник, одетый в обычную одежду, получает небольшую защиту, не только против колких холодов европейской зимы, но и против многих видов оружия. Сама по себе ткань не дает никакой значимой защиты, но распространенная тканевая одежда обычно включает пояса, застежки, накидки и шляпы, которые предоставляют некоторую защиту. Броня 1 / ОД 5.
Средняя броня: К этому типу относится, прежде всего, укрепленная кожа, часто в сочетании с простыми шлемами, цепями и аксессуарами. Броня 2 / ОД 4.
Тяжелая броня: Тяжелая броня, как правило, состоит из металла, идет ли речь о кольчуге, нагруднике или комбинации различных металлических частей, часто вместе с укрепленной кожей. Броня 3 / ОД 3.
Внимание: Значения брони и ОД всегда дают 6 в сумме!
Значение брони персонажа никогда не может превысить 6 даже за счет бонусов!

Щиты

Щиты, как и оружие, нужно держать в руках, их использование против вражеских атак (ближних или дальних) требует сил. Блок применяется Реакцией за 1 ОД и проверкой СИЛ + УТ (Владение щитом). Щит быстро изнуряет, каждый блок стоит 1 ЕМ.
Преимущество щита перед парированием и уклонением в том, что им можно защищаться от выстрелов. Опытные бойцы (например, Гвардеец) могут использовать щит для более сложных маневров, как Удар Щитом.

Защитные ауры

Лучшая защита от вражеских атак – не попадать под них. Целый ряд эффектов и талантов, прежде всего магических, дает персонажам Защитную Ауру. Она не увеличивает значение брони, а автоматически сокращает количество вражеских успехов при атаке. По сути, Защитная Аура действует как попытка уклонения – противник должен отнять из своих успехов определенное число, но проверка и трата ОД не требуется. Разумеется, таким образом, атака может быть полностью нивелирована.
Как правило, Защитные Ауры действуют против ближних и дальних атак. Против заклинаний существуют специальные ауры, дающие защиту от магии. Такая защита уменьшает успехи атакующих заклинаний, но не действует против обычных атак.
Защитные Ауры, полученные от разных источников, суммируются, то же самое касается защиты от магии.

Особые повреждения и эффекты

Замедляющие повреждения (V): Некоторые особые виды оружия, магические атаки и боевые маневры могут оглушить противника, сбить его на землю или заставить оступиться. Это называется Замедляющие повреждения. Буква V в описании оружия или атаки обозначает, что используется некий замедляющий компонент.
Замедляющие повреждения в целом работают так же, как обычные, но снижают не ЕЗ, а значение ИНИ следующего действия цели. Если такие повреждения снизили ИНИ до 0, то цель действует в фазе ИНИ 1 и получает Гандикап на этот раунд.
От атак, наносящих замедляющий урон, можно защититься парированием или уклонением по обычным правилам. Для защиты от дальнобойных и магических атак нужно использовать щит или прыжок в укрытие.
Гандикап: Последствием некоторых видов атак и заклинаний становятся такие осложнения как Гандикапы. Например, замедляющие повреждения могут наложить Гандикап в размере базового урона (кнут с базовым уроном 3V накладывает Гандикап [-3]). Гандикап является штрафом ко всем действиям цели, и снимается в фазе ИНИ 0, следующей за фазой хода цели. То есть, Гандикап, наложенный до хода цели в текущем раунде, исчезает в фазе ИНИ 0 этого раунда. Если Гандикап наложен после хода цели, он снимается в фазе ИНИ 0 следую-

щего раунда. Гандикапы не складываются, но более мощные заменяют более слабые. Если персонаж находится под Гандикапом [-3] и получает новый Гандикап [-1], то последний игнорируется. Но если новый Гандикап равен [-4], то он заменяет старый.

Магические повреждения (Z): Колдовство и магические силы ведьм, демонов или призраков наносят магические повреждения. Их особенность в том, что броня не останавливает их. Особые защитные ауры могут снизить магический урон.

Болевые повреждения (S): Повреждения, действующие внутри тела, и соответственно, игнорирующие броню. Типичные болевые повреждения - урон от яда. Они также могут быть вызваны кислотными брызгами или атаками существ, которые вгрызаются в незащищенные участки тела.

Болевые повреждения игнорируют броню, защитные ауры, как правило, бесполезны, если речь не идет об аурах, защищающих от конкретных типов повреждений, например, огня, кислоты или льда.

Продолжительные огненные повреждения: Зажигательные бомбы с греческим огнем, стрелы с горящим маслом или огнемет, а также огненное дыхание демонов, причиняют огненные повреждения в течение определенного времени. Эти эффекты сначала вызывают обычные повреждения, которые можно снизить броней. Если воспламеняемая цель (есть кожа, одежда, шерсть, перья) затрагивается огненной атакой, она автоматически загорается. Горящая цель получает 1К6 болевых повреждений (огонь) в фазе ИНИ 0. Затем бросается еще один кубик на тушение огня. Число, при выпадении которого огонь гаснет, зависит от силы воспламенения атаки (обозначается X+), которая понижается на 1 каждый раунд. Так, если сила воспламенения была 6+, то огонь тухнет при выпадении 6, в следующем раунде - при 5 или 6, затем - 4, 5 или 6, и т.д. Если огонь продолжает гореть, процедура полностью повторяется в следующем раунде. Если горящее существо снова подвергается огненной атаке, число повреждений не изменяется, но сила воспламенения снова возрастает до начального значения, но не выше силы новой атаки. Так, если изначальный счетчик был 5+, то новая атака с силой 6+ вернет его на значение 5+, но атака 4+ может повысить его максимум до 4+.

Эффекты страха: Даже закоренелые воины могут испытывать страх по самым разным причинам, будь то полуночный вой волчьей стаи или взгляд восставшего из мертвых колдуна. Игромеханически это изображается сравнительной проверкой против Воли персонажа. Если причина страха набирает больше успехов, то за каждый лишний успех персонаж получает 1 Уровень Страха, который немедленно вступает в силу. Каждый Уровень Страха накладывает на персонажа осложнение [-1] на все его проверки. Например, имея 2 Уровня Страха, персонаж уменьшает количество всех полученных успехов на 2. Это касается также проверок Воли против следующих эффектов страха!

В фазе ИНИ 0 все игровые персонажи могут сделать бросок 1К6 – если результат броска меньше или равен Уровню страха, то Уровень страха уменьшается на это число. Также можно отказаться от броска и просто снизить Уровень страха на 1.

Например: Персонаж имеет 4 Уровня страха и выбрасывает 3. Это меньше чем 4, поэтому он теряет 3 Уровня страха.

Персонаж может иметь до 5 Уровней страха.

Эффекты проклятий: Проклятье - это усиленный вариант эффекта страха. Его действие аналогично страху, персонаж получает осложнение за каждый Уровень Проклятья. Проклятья и страх складываются, поэтому персонаж, испытывающий страх и проклятый одновременно, может полностью выпасть из боя. Коварство проклятий заключается в том, что они пропадают не в фазе ИНИ 0, а не ранее чем через 1 час. Через каждый час персонаж бросает 1К6, чтобы попытаться сократить Уровень проклятья. Особо мощные проклятья, так называемые Гейсы, исчезают спустя дни, недели и даже годы.

Эффекты паралича: Эти эффекты действуют так же, как эффекты страха, большинство из них накладываются заклинаниями, против которых персонажи делают проверку Воли. За каждый Уровень Паралича количество ОД персонажа немедленно сокращается на 1, в текущем и следующих раундах. Если персонаж получает 2 Уровня Паралича, он тут же вычитает 2 из своих актуальных ОД, и каждый раунд начинает с меньшим числом ОД.

Уровни Паралича сокращаются так же, как Уровни Страха, в фазе ИНИ 0 в конце каждого раунда (броском 1К6 против Уровня Паралича или понижением на 1). С помощью Очков Благословения персонаж может получить +1 ОД независимо от того, сколько Уровней Паралича он имеет. Персонаж может иметь максимум 5 Уровней Паралича.

Эффекты опьянения: Среди людей широко распространена одна дурная привычка –

склонность к безудержному пьянству. Пока число порций алкоголя, принятого персонажем, меньше или равно его значению СИЛ, побочные эффекты не наступают. За 1 порцию алкоголя принимается 0,5 литра пива, или 0,3 литра вина, или 0,1 литра шнапса. Персонаж с Силой 5 может выпить 5 бокалов пива без последствий.
Если он продолжает пить, ему нужно сделать бросок на СИЛ – количество успехов показывает, как много порций алкоголя он еще может принять. При этом персонаж считается пьяным и получает штраф [-2] на все проверки. Если он выпивает столько же порций, сколько успехов получил, он теряет сознание и должен отоспаться.

Побежденный персонаж

Игровой персонаж не получает никаких вредных эффектов до тех пор, пока его ЕЗ больше или равны 0. Персонаж, у которого от -1 до -10 ЕЗ считается раненым. Он может двигаться и сражаться, но заметно тяжелее. За каждые 2 ЕЗ ниже нуля он получает осложнение [-1] на все проверки. Так, при -1 и -2 ЕЗ он должен отнимать 1 успех в каждой проверке, при -3 и -4 уже 2 успеха, а при -9 и -10 целых 5.
Достигнув -11 ЕЗ персонаж становится настолько тяжело раненым, что больше не может продолжать сражение, числа ниже -11 не записываются. Даже лечебные средства не могут вернуть его в текущую битву. Персонаж может действовать только после окончания боя. Выведенный из строя игровой персонаж восстанавливает 1 ЕЗ за 10 минут, до тех пор, пока не достигнет значения 0 (суммарно 110 минут). Если персонаж вынужден вступить в битву до истечения 110 минут, он считается раненым и имеет актуальное значение ЕЗ.
Персонажи игроков могут умереть лишь в двух случаях:
- Побеждена вся группа.
- Персонажа бросили врагам.
Погибшего персонажа можно воскресить только при помощи могущественной магии.

Лечение

Обычно игровые персонажи лечатся применением первой помощи и лечебных средств. Но нахождение в покое также может восстанавливать ЕЗ. Во время ночного отдыха персонаж восстанавливает все ЕМ и ЕД. Короткое дежурство (максимум 4 часа) без какой-либо деятельности считается достаточным ночным отдыхом.
Как правило, за время ночного отдыха персонаж восстанавливает 1 ЕЗ, +2 если он ночует в палатке, +1 если в спальном мешке (не комбинируется), +3 если на спокойном постоялом дворе. Ведущий может разрешить короткий привал в неуютной обстановке, например, в пещере или подземелье. Привал занимает 6 часов, восстанавливает максимум 2 ЕЗ и половину недостающих ЕМ и ЕД. Такой отдых возможен, разумеется, только в безопасном месте, например, в укрытие, о котором жители пещер не знают. Группа может найти максимум одно такое место за приключение.

Для лечения персонажа есть две возможности: первая помощь и магическое лечение.
Применение Первой Помощи возможно благодаря соответствующему таланту, в бою ее применение стоит 3 ОД. Пациент восстанавливает столько ЕЗ, сколько успехов получено при броске ИНТ + УТ (Первая Помощь).
При этом применение первой помощи на одного персонажа не бесконечно – раны не будут заживать быстрее, если перевязать их дважды! Каждый персонаж может получить первую помощь максимум дважды в день. Использование первой помощи, которое не восстанавливает ЕЗ, не учитывается и может быть применено повторно.
На листе персонажа есть две клеточки для Первой Помощи. Каждый раз, когда персонаж получает первую помощь, одна клеточка помечается. Когда обе зачеркнуты, лечение первой помощью в этот день больше невозможно. Только следующим утром можно будет стереть пометки.
Магическое лечение применяется поразному, чаще всего при помощи лечебных эликсиров, изготавливаемых алхимиков, или использованием таланта Лечение Ран Монаха. Магическое лечение применяется максимум 4 раза в день. На листе персонажа есть 4 клеточки.
Внимание: Использование любого магического эликсира (не только лечебного) считается магическим лечением!

Сотворение заклинаний

Боевые заклинания

Процесс использования магических сил Адепта во время боя состоит из двух этапов:
1. Делается проверка ИНТ + УТ (Боевая Магия). Это Действие за 2 ОД, однако персонаж может потратить больше ОД, получая бонус +2 к броску за каждое. Каждая попытка сотворения заклинания стоит 2 ЕД. Все заклинания относятся к типу Дальнее 2, т.е. Адепт может творить заклинания только будучи свободным (исключение – Смерч).
2. За каждый полученный успех можно вложить в заклинание один элемент из имеющихся у персонажа. Эффект заклинания зависит от состава его элементов.
Игрок может сам описать, как выглядит сотворенное им заклинание – в разумных пределах, конечно же.
Пример: Персонаж с ИНТ 5 и УТ 3 тратит дополнительное ОД ради бонуса - это бросок 10 кубиков за 3 ОД. Он тратит 2 ЕД и получает 3 успеха. У персонажа есть по 2 элемента огня, воды и воздуха. Он может вложить любые 3 из них - например, использовав 2 элемента огня и 1 элемент воздуха, он может нанести противнику суммарно 9 урона, а скомбинировав по одному элементу огня, воды и воздуха, получить эффект Магма.

Эффекты заклинаний

Каждый элемент обладает самостоятельным эффектом:
Огонь: Метает в цель сноп огня, который наносит 3 огненного урона (Z).
Воздух: Атакует цель электрической искрой, которая наносит 3 электрического урона (Z).
Вода: Благодаря живительной силе воды цель может добавить 1 автоуспех к результату одной проверки в текущем раунде (кроме бросков, которые дают специальные очки, вроде талантов Арбалетчик или Святое Оружие).
Земля: Создает вокруг цели каменную защиту, которая дает 2 временных ЕЗ до конца раунда.
Эффекты всех вложенных элементов применяются к одной цели, которой может быть в том числе сам Адепт. Так, заклинание из двух элементов огня нанесет цели 6 урона, а заклинание из двух элементов воздуха и элемента земли даст цели 2 ЕЗ и тут же нанесет 6 урона – разделить эти два эффекта между разными целями нельзя (кроме использования Очка Мастерства).
Вложив в заклинание два элемента, можно скомбинировать их и получить другой эффект. Два одинаковых элемента не создают комбинацию и работают как два одинаковых одиночных эффекта. Если в составе заклинания есть комбинация элементов, в него все еще можно вкладывать отдельные элементы и другие комбинации, дополняя эффект.
Эффекты всех комбинаций:
Огонь + Вода: Лечит цель, восстанавливая ей 3 ЕЗ. Это тратит ячейку магического лечения.
Огонь + Земля: Зачаровывает одно оружие ближнего боя цели. До конца раунда цель может добавлять огненный урон (Z) к атакам этим оружием, до 7 урона суммарно.
Огонь + Воздух: Атакует цель электрическим разрядом, который наносит 3 электрического урона (Z) и накладывает на цель Гандикап [-1]. Не более раза за бой на одну и ту же цель.
Вода + Земля: Создает лужи липкой грязи под ногами двух целей, которые теряют 2 единицы ИНИ (V). Не применяется больше раза в раунд на одну и ту же цель.
Вода + Воздух: Цель подвергается обледенению, число успехов ее следующего действия сокращается вдвое. Не более раза за бой на одну и ту же цель.
Земля + Воздух: Создает вокруг цели каменный щит, который увеличивает ее броню на 1 до конца раунда.
Пример: Персонаж может вложить в заклинание элементы огня и воздуха и скомбинировать их, получив эффект Разряд. При этом он все еще может добавить в заклинание отдельные элементы огня и нанести дополнительно 3 урона за каждый - итоговый эффект заклинания из комбинации огонь + воздух и одного элемента огня будет наносить 6 урона и накладывать Гандикап [-1].

Комбинации двух элементов можно удвоить, получив тот же эффект, но более мощный – для этого нужно набрать хотя бы 4 успеха и вложить две одинаковые комбинации.
Эффекты удвоенных комбинаций:
Огонь + Вода: Лечит цель, восстанавливая ей 6 ЕЗ. Это тратит ячейку магического лечения.

Огонь + Земля: Зачаровывает одно оружие ближнего боя цели. До конца раунда цель может добавлять огненный урон (Z) к атакам этим оружием, до 15 урона суммарно.
Огонь + Воздух: Атакует цель разрядом молнии, который наносит 5 электрического урона (Z) и накладывает на цель Гандикап [-3]. Не более раза за бой на одну и ту же цель.
Вода + Земля: Создает большие лужи липкой грязи под ногами трех целей, которые теряют 3 единицы ИНИ (V). Не применяется больше раза в раунд на одну и ту же цель.
Вода + Воздух: Ненадолго замораживает цель, которая теряет следующее действие. Не более раза за бой на одну и ту же цель.
Земля + Воздух: Создает вокруг цели прочные каменные доспехи, которые увеличивают ее броню на 3 до конца раунда.

Наравне с комбинациями двух элементов Адепт можно создать комбинацию трех элементов. Эффекты таких комбинаций:
Огонь + Земля + Воздух: Метает метеорит, который взрывается, нанося 6 огненного урона (Z) трем целям. Участники сражения, связанные с этими целями, также получают 3 урона.
Огонь + Вода + Воздух: Обливает цель горящей жидкостью, которая наносит ей 6 огненного урона и воспламеняет на 6+.
Огонь + Земля + Вода: Цель подвергается воздействию кислоты, которая снижает ее броню на 3 (раз за цель). Если у цели меньше брони или это естественная броня, то кислота наносит 2 урона кислотой за каждое оставшееся очко кислоты.
Вода + Земля + Воздух: Мощный смерч отбрасывает всех врагов вокруг цели, нанося им 3 воздушного урона (Z) и разрывая все связки. Это заклинание можно использовать на себя, будучи связанным. Если персонаж не может набрать 3 успехов, то ОД считаются потраченными.

Наконец, возможна комбинация всех четырех элементов:
Огонь + Вода + Земля + Воздух: Создает сгусток энергии, которой можно придать созидательную или разрушительную силу (или обе сразу). Персонаж получает 14 единиц энергии, которые сразу тратятся в любой пропорции на два эффекта (у каждого эффекта может быть только одна цель):
1. Нанесение цели урона (Z) огнем, водой, землей или воздухом, 1 за 1 единицу.
2. Лечение цели с тратой ячейки магического лечения, 1 за 2 единицы.

Существует ультимативная комбинация из всех пяти элементов, которую можно применить только раз за бой. Она соответствует комбинации Энергия, но увеличивает число единиц энергии до 20 и позволяет выбирать любое число целей для каждого эффекта.

В целом, общие правила по комбинациям:
1. Можно скомбинировать два, три или четыре разных элемента, одинаковые элементы не создают комбинаций.
2. Элемент эфира можно использовать для комбинаций вместо любого элемента, но только один за комбинацию.
3. Все эффекты заклинания применяются к одной и той же цели (кроме использования Очка Мастерства). Если один из эффектов включает несколько целей, то остальные эффекты действуют только на одну из них.
4. Эффекты обычных и удвоенных комбинаций считаются одинаковыми в случае, если эффект ограничен по числу применений.
5. Ограничение по числу применений сохраняется, если в бою участвует несколько пользователей магии (включая сосуды, полученные талантом Зачарование).

Небоевые заклинания

Боевая Магия служит только для воспроизведения уже известных боевых заклинаний – Адептам куда проще научиться повторять за учителями ранее созданные формулы, чем составлять свои собственные. Короче говоря, талант Боевая Магия не выходит за рамки таблицы комбинаций элементов, для сотворения заклинаний с другими эффектами нужно воспользоваться талантом Контроль. Это куда более сложный навык, высокий уровень владения которым требует многих лет обучения, поэтому сотворенные с его помощью заклинания определенно слабее боевых, но допускают вольные изобретения. Ведущему следует всегда уточнять, какого эффекта хочет добиться игрок при сотворении заклинания, при необходимости предлагая альтернативу или требуя использования элементов стихий – талант Контроль не должен заменять Боевую Магию, и наоборот. Таким образом, хотя использование Контроля в бою в принципе допустимо, это в основном небоевой талант. Аналогично, талант Боевая Магия и заклинания с эффектами из таблицы комбинаций применяются только в бою (за исключением Лечения).

Ресурсы и Снаряжение

Единицы духа и мощи

ЕД и ЕМ являются самыми базовыми ресурсами, доступными всем персонажам игроков. НПС также могут иметь эти ресурсы для определенных способностей. Они отражают способность персонажа напрягать свои физические (ЕМ) и ментальные (ЕД) силы для совершения сложных действий.
ЕД и ЕМ тратятся на:
- Усилие/Концентрацию, т.е. переброс неудачных кубиков при проверке.
- Использование классовых талантов (см. описание таланта).
- Некоторые вражеские атаки и негативные состояния также расходуют ЕМ или ЕД.
- Ведущий может попросить траты ресурсов на сложные или изнурительные действия.
ЕМ и ЕД восстанавливаются:
- Полностью во время ночного отдыха.
- Талантами Выносливость и Созерцание.
- Во время трапезы (см. талант Повар).
- Эликсирами (см. список эликсиров).
- Талантами Лечение Ран и Чистый Разум.

Очки способностей

У каждого класса есть таланты, позволяющие ему использовать определенные способности за специальные очки. Эти таланты отражают особые боевые маневры и не работают вне боя. Игроки делают проверку таких талантов в фазе подготовки или фазе ИНИ 0, получая количество очков равное успехам. У каждого класса в среднем по 2 таких таланта, поэтому постепенно игра может начать затягиваться из-за необходимости набрасывания большого количества разных очков, особенно если боев в игре много. В этом случае ведущий может использовать опциональное правило для экономии времени: вместо броска кубиков персонаж сразу получает очки в количестве 1/3 от пула кубиков (нормальное округление). В этом случае вместо переброса кубиков игрок может купить еще одно очко за 3 ЕМ или 3 ЕД, если в пуле хотя бы 4 кубика.

Производство предметов

Некоторые таланты, связанные с длительной работой, требуют 6 часов для броска. За один день персонаж может выполнить только одну такую работу. Однако 6 часов можно разделить на две части по 3 часа и выполнить две разные работы, получив 1/2 успехов каждого броска (округление вниз).
Как правило, такие таланты используются для производства предметов – эликсиров, снарядов, ядов и стрел. Скорее всего, персонаж с такими умениями уже обладает некоторым запасом на момент начала приключений, поэтому используется следующее правило: в начале игры каждый персонаж с талантами производства может сделать от 1 до 3 проверок таких талантов (суммарно), по усмотрению ведущего. Талант Создание Смеси это исключение – начальный запас смеси уже отражен в таланте Сифон.

Деньги и содержание

Игра HeXXen не требует точного менеджмента ресурсов, поэтому нет нужды вести учет сырья, химикатов и пайков, а также считать расходы на одежду, пищу, ремонт и тому подобное. Ведущий устанавливает период времени (обычно, месяц), за который персонажи игроков должны оплачивать единую сумму за все постоянные расходы, т.е. свое содержание. Длина периода может меняться в зависимости от кампании.
Содержание каждого персонажа равно 50 динариев (базовые расходы). Каждый талант, позволяющий создавать или улучшать предметы и требующий длительной проверки, увеличивает содержание на 25 (расходы на сырье и оборудование). Также дорогое и сложное снаряжение может требовать обслуживания и увеличивать содержание (по усмотрению ведущего). Ориентироваться стоит на цену в 60 динариев и выше – такое снаряжение может увеличивать содержание на 10 и более динариев. Наконец, содержание животных также включается в расходы персонажа – 30 динариев за каждое.
Представленные ниже таблицы содержат среднестатистические цены покупки оружия, экипировки и других нужных вещей. Стоимость и доступность предметов меняются в зависимости от обстановки. Поиск нужных вещей обычно занимает 2 часа.
Трофеи обычно продаются за 20% покупной цены. Продажа предметов на рынке занимает 4 часа. Персонажи могут поторговаться, используя сравнительную проверку ВОЛ + УТ (Манипуляция) против Воли торговца, которую можно быстро определить как К6+2. Каждый «лишний» успех меняет стоимость на 10%.

Категории оружия

Категория оружия	Урон	ОД	Атрибут	Тип
Рукопашный бой	1	1	АТЛ	Ближнее
Легкие клинки	2	1	СНР	Ближнее
Дубинки	4	2	СИЛ	Ближнее
Легкое рубящее оружие	5	2	СИЛ	Ближнее
Тяжелое рубящее оружие	7	3	СИЛ	Ближнее
Легкое стрелковое оружие	3	2	ВСП	Дальнее 1
Тяжелое стрелковое оружие	6	3	ВСП	Дальнее 2
Метательное оружие (праща)	2	2	СНР	Дальнее 2
Метательное оружие (ножи)	1	1	СНР	Дальнее 1

Обычное оружие

Оружие	Цена
Легкий клинок (кинжал, короткий меч)	10
Дубинка (палица, кистень)	15
Легкое рубящее (длинный меч, ручной топор)	30
Тяжелое рубящее (секира, боевой молот)	45
Легкое стрелковое (короткий лук, ручной арбалет)	35
Тяжелое стрелковое (арбалет, длинный лук)	60
Метательное оружие (праща, ножи)	5

Одежда и броня

Одежда и броня	Цена
Легкая (походная, городская, мантия)	10
Средняя (кожаный доспех, кольчуга)	40
Тяжелая (кольчужный доспех, нагрудник)	70
Щит (круглый, квадратный)	25
Аксессуары (накидка, украшение, шлем)	15

Животные и транспорт

Предмет	Цена	Предмет	Цена
Осел	30	Повозка (1 ось)	35
Ломовая лошадь	45	Повозка (2 оси)	60
Ездовая лошадь	70	Экипаж	220
Боевой конь	175	Речная лодка	650

Прочее снаряжение

Предмет	Цена
Факел	1
Масляная лампа	10
Бутыль с маслом	3
Огниво	5
Крюк	8
Прочный канат (5 м)	5
Спальный мешок	3
Палатка (2 чел)	15
Шкатулка	20
Сундук	25
Рюкзак	5
Подзорная труба	25
Зеркало	10
Музыкальный инструмент	15
Письменные принадлежности	10
Ящик с инструментами	30
Кухонные принадлежности	15
Мобильная лаборатория	70
Книга в переплете	10

Неигровые Персонажи

Управление неигровыми персонажами (НПС) целиком лежит на плечах ведущего, поэтому имеет смысл уделить этой теме особое внимание. В этой главе рассматривается процесс создания как обычных городских жителей и опасных противников, а также затрагиваются вопросы эффективного управление ими в битве и других видах взаимодействий.

НПС и проверки

Ведущий никогда не должен забывать, что НПС проходят проверки немного по-другому. Ведущему не нужно складывать значения атрибутов и талантов, потому что размер пула кубиков для определенных проверок уже записан в листе НПС. При броске все выпавшие 4, 5 и 6 считаются успехами, а не только 5 и 6 как в случае персонажей игроков. Некоторые НПС, обладающие свойством «Мастерство», получают успехи даже за выпавшие 3. В этом случае в описании НПС указано сокращение (3+). Например, если рядом с заклинанием Молния написано «Атака 10 (3+)», это значит, что нужно бросить 10 кубиков и посчитать успехи все 3, 4, 5 и 6.

Большие пулы: Некоторые высокоуровневые НПС могут иметь очень большие пулы кубиков. В таких случаях рекомендуется сокращать пул наполовину и удваивать успехи. Вместо броска 22 кубиков ведущий может кинуть 11 и удвоить число полученных успехов. Это поможет значительно ускорить игру.

Множество целей: Заклинания, такие как всеми любимая Волна Террора, могут иметь несколько целей и требуют сравнительной проверки с каждой. Мы советуем ведущему делать один бросок за НПС и сравнивать число успехов с успехами отдельных персонажей. Это куда быстрее нескольких отдельных сравнительных проверок.

Небоевые НПС

Не каждая встреча с НПС тут же превращается в драку. Гораздо чаще речь идет о мирном взаимодействии. Часто нужно расспросить хозяина гостиницы о его постояльцах, поторговаться с торговцем за длинный меч или перехитрить городскую стражу. Вовсе не обязательно создавать всех НПС как потенциальных бойцов. Для ведущего гораздо проще определить для НПС Уровень Профессии от 3 до 8. Уровень 3 означает, что НПС беспомощен в данной области, а уровень 8 – что он мастер своего дела.

Если речь идет о торге по поводу цены меча на рынке, то можно исходить из того, что торговец имеет высокое значение (5-7). А если слуга Патрокл просто хочет продать лошадь своего господина на базаре, то можно установить уровень 3-4. Ведущий может определить Уровень Профессии броском К6+2, если не знает, насколько хорош НПС в данной области. Когда нужно сделать проверку (обычно сравнительную), ведущий берет Уровень Профессии вместо атрибута и кидает соответствующее число кубиков.

Пример: Охотник Артаксий хочет купить у торговца Цимисхия длинный меч и пытается торговаться. Это требует сравнительной проверки ВОЛ + УТ (Манипуляция) против ВОЛ торговца. Ведущий определил для торговца Уровень профессии 7 (довольно значительный). Цимисхий бросает 7 кубиков.

Небоевые НПС в битве

Может случиться так, что НПС с мирной профессией вынужден участвовать в бою. Например, охотник Артаксий был обманут при торге с Цимисхием, почувствовал это и тут же пустил в ход меч. В этом случае ведущий должен иметь наготове основные параметры НПС, а не тратить несколько минут, чтобы посмотреть правила.

Общее правило – каждый НПС способен защищаться. Руками и ногами, спрятанным кинжалом, даже арбалетом, - это вторично при определении боевых параметров. Ведущий снабжает НПС вещами, которые, по его мнению, тот может иметь при себе.

Так же, как в случае боевых НПС, значение имеют следующие параметры: Уровень НПС, кубики на атаку, урон, количество атак, единицы здоровья, броня, инициатива.

Уровень небоевых НПС почти всегда равен единице. Защита большинства из них соответствует легкой броне (т.е. 1).

Для определения параметра атаки ведущий просто прибавляет от 1 до 4 к уровню НПС (получая значения от 2 до максимум 6). Торговец Цимисхий в этом деле явно уступает охотнику Артаксию.

Урон соответствует имеющемуся оружию.

Небоевые НПС, как правило, делают только одну атаку в раунд. Если они вооружены кулаками или легкими клинками, ведущий может дать вторую атаку.
Инициатива равна 6 + уровень НПС (обычно 7). ЕЗ равны 7 + уровень НПС.
Типичный небоевой НПС в бою:

> **Торговец Цимисхий (НПС: 1)**
> **ЕЗ**: 8 / **ИНИ**: 7
> **Броня**: 1 (городская одежда)
> **Стратегия**: Оборонительный / Действия: Б / Д
> **Б**: Кинжал, Атака 3, Урон 2
> **Д**: Метательный нож, Атака 3, Урон 2

НПС-Противники

Несколько больше усилий нужно для создания враждебных НПС. К ним относятся бандиты с большой дороги, вставшие из могилы зомби, коварные ведьмы и кровожадные оборотни.
Мы предлагаем простую систему для создания собственных НПС-противников, но нужно помнить, что это только ориентир, и ведущий может делать изменения по собственному усмотрению.
Основной для персонажа служит Уровень НПС, теоретически неограниченный сверху. Противник уровня 1 – это в той или иной степени пушечное мясо и простой слуга, а противник уровня 20 – это демон, вампир-властелин или некромант высшего сорта!
На старте рекомендуется направлять на игроков врагов с уровнями от 1 до 3. Противник 4-го уровня может оказаться слишком могущественным для группы новичков.
Атрибуты определяются на основе Уровня НПС. Ведущий задает каждому противнику главный и вторичный атрибуты. Грабитель, использующий топор, но время от времени стреляющий из лука, скорее всего, имеет главным атрибутом СИЛ, а вторичным ВСП. Злобная ведьма, обладающая магическими силами, имеет главный атрибут ВОЛ и вторичный ИНТ.
Главный атрибут НПС задается как 4 + Уровень НПС, вторичный как 3 + Уровень НПС. Все остальные атрибуты можно выставить по желанию, максимум 2 + Уровень НПС.
Важно: каждый противник обладает полным набором атрибутов. Даже у животных есть СНР (хотя у них и нет рук), и даже тупые зомби имеют ИНТ. Эти атрибуты интерпретируются по-другому: животные могут рыть норы своими лапами и когтями, а зомби обладают минимальным интеллектом (даже если значение ИНТ равно 1).
Пример: Мы хотим создать главаря банды грабителей по имени Мустафа. Поскольку в бандитской иерархии Мустафа стоит на самом верху, мы даем ему уровень 3. Он прежде всего отличный стрелок, блестяще обращающийся с луком, поэтому мы выбираем в качестве главного атрибута ВСП и ставим значение 7 (4 + Уровень НПС). К тому же он неплохой фехтовальщик и носит с собой длинный меч. Вторичный атрибут СИЛ равен 6 (3 + Уровень НПС). Ведущий решает, что все остальные атрибуты у Мустафы относительно равны и ставит АТЛ, СНР, ВОЛ и ИНТ на 5 (2 + Уровень НПС).

Далее нужно определить ЕЗ, ЕМ, ЕД и ИНИ:
- ЕЗ равны (СИЛ + АТЛ) х Уровень НПС.
- ЕМ равны СИЛ + АТЛ + СНР.
- ЕД равны ИНТ + ВСП + ВОЛ.
- ИНИ равна АТЛ + ВСП.

Пример: Мустафа имеет 33 ЕЗ (5 + 6 = 11, 11 х 3 = 33), 16 ЕМ, 17 ЕД и 12 ИНИ.

Значение брони ведущий выбирает свободно. В случае человекоподобных существ оно, естественно, соответствует носимой одежде/броне. В случае животных и сверхъестественных существ можно выбрать значение в зависимости от толщины кожи, или даже просто по своему усмотрению. В общем случае, параметр брони НПС должен быть немного выше, чем то значение, которое имеет такая же экипировка игровых персонажей. НПС почти не делают Реакций, чтобы уклониться или парировать, и это можно компенсировать более высоким параметром брони. Например, средняя броня может давать НПС значение 3, тяжелая – 4 или 5, а сверхтяжелая - даже 6 или 7.
В качестве альтернативы можно поделить Уровень НПС на 2, округлить вверх и прибавить 1. Тогда типичный НПС 5-го уровня будет в среднем обладать броней 4.

Вооружение так же выбирается свободно. Людям следует выдавать оружие как ближнего, так и дальнего боя. Обычно стрелок имеет ВСП в качестве главного атрибута и использует эффективное дальнобойное оружие вроде арбалета или охотничьего лука. Он применяет ближнее оружие вроде дубинки или кинжала только для защиты.
Боец ближнего боя обычно размахивает мощным холодным оружием, например, длинным мечом или двуручной секирой

(главный атрибут СИЛ), а ловкий убийца атакует своих врагов кинжалом из засады (главный атрибут СНР). Он использует легкое дальнобойное оружие типа короткого лука или ручного арбалета в том случае, когда находится под обстрелом и не может быстро добраться до противника.
Параметр атаки для всех видов оружия и всех атак соответствует значению используемого атрибута + Уровень НПС.
Пример: Мустафа предпочитает сражаться луком. В ближнем бою он убирает лук и достает длинный меч. Его значение атаки луком равно 10 (ВСП 7 + Уровень НПС), для меча 9 (СИЛ 6 + Уровень НПС).

В конце создания НПС нужно определить предпочитаемую им стратегию. Прежде всего, нужно выбрать основную тактику из следующих вариантов: Глупый, Атакующий, Оборонительный или Универсал.
Глупые НПС – это обычные воины (часто уровня 1 и 2). Они атакуют только один раз, но компенсируют свою слабость числом.
Атакующие НПС – типичные бойцы ближнего боя. Они бросаются в битву (движение обычно не тратит времени или ИНИ-очков), и чаще всего совершают две ближние атаки в раунд против одного персонажа. В дальнем бою они менее компетентны и выполняют только одну атаку.
Оборонительные НПС предпочитают держаться позади. Будучи свободно стоящими, они обстреливают противников с расстояния, используют заклинания или поддерживают союзников. Как правило, они совершают две дальние атаки или магические атаки и/или действие поддержки. При этом обычно у них только одна ближняя атака.
Универсалы одинаково хороши на ближней и дальней дистанции. Как правило, все высокоуровневые «Боссы» являются универсалами. Обычно они имеют два действия как в ближнем, так и в дальнем бою.
Пример: Мустафа - осторожный человек, направляющий своих людей в бою с безопасного расстояния. Мы выбираем для него оборонительную стратегию. Это дает ему два действия в дальнем бою и одно в ближнем.

На последнем шаге нам нужно определить, какие действия НПС может выполнять в течение раунда. Кратко обозначим атаки ближнего боя как Б, дальнего боя – как Д, особые действия и движения – как О, заклинания – как З, поддержку – как П.

Сначала нужно учесть стратегию. Как правило, оборонительные НПС имеют два действия в дальнем бою и одно в ближнем, атакующие НПС – два действия в ближнем бою и одно в дальнем, универсалы – два любых действия. К этому нужно добавить особые действия, которые применяются в определенных обстоятельствах. Например, если у НПС кончились ЕД, он не может больше колдовать и вынужден прибегнуть к ближним или дальним атакам. Поддержка имеет смысл только тогда, когда есть приспешники, и т.д. Для таких ситуаций задаются дополнительные действия.
Пример: Мустафа имеет действия ДД / Б как стандарт. Это значит: он стреляет из лука дважды, когда свободен, и атакует один раз мечом, когда связан. Ведущий задает еще одно действие - ДП. В присутствии других членов своей банды Мустафа стреляет один раз (Д) и отдает распоряжения (П). И еще одна особенность - ДО. Когда Жак находится в ближнем бою, он может разорвать связку специальным движением «Отступление» (О) и один раз выстрелить из лука (Д).

Мустафа, главарь разбойников (НПС: 3)

СИЛ: 3	**АТЛ**: 5	**СНР**: 5
ВОЛ: 5	**ИНТ**: 5	**ВСП**: 7
ЕЗ: 33	**ЕМ**: 16	**ЕД**: 17

Броня: 3 (кожаная одежда) / **ИНИ**: 12

Стратегия: Оборонительный

Действия: ДД / Б / ДП / ДО

Б: *Рукопашный бой (АТЛ): Атака 8, Урон 1

Б: Длинный меч (СИЛ), Атака 9, Урон 5

Д: Короткий лук (ВСП), Атака 10, Урон 4

П: Воодушевление: все бандиты получают +2 к следующему действию

О: Отступление: разрыв связки с противником.

* Рукопашный бой – все люди могут использовать его, но, как правило, не в бою. Им приходится прибегнуть к нему тогда, когда никакого другого оружия у них нет.

Важно помнить, что все вышеописанное является больше рекомендациями, чем правилами. Если ведущий считает, что определенный НПС должен обладать большим/меньшим числом ЕЗ, ЕМ, ЕД, ИНИ или брони, он может корректировать значения. Но не стоит давать НПС больше двух действий в раунд.
Также см. способности НПС ниже.

Типичные Способности НПС

Активная Защита (X, Y): Существо способно защищаться от вражеских атак X раз в раунд. Это тот редкий случай, когда НПС выполняет Реакцию и бросает Y кубиков на защиту. Ведущий может задать тип защиты, если это имеет значение (например, мастер меча может парировать ближние атаки, но не защищается от дальних).
Эту способность лучше всего давать только врагам с особыми умениями, так, щит подойдет опытному рыцарю, а уклонение – стремительному Существу Ночи.

Повышенные Атрибуты (Атр. X): Существо имеет более высокий атрибут, чем положено его Уровнем НПС. Соответствующий атрибут повышается на +X, как правило, от +1 до +5.

Повышенные ресурсы (Рес. X): Такие существа обладают врожденной выносливостью, скоростью или магической силой. Один или несколько ресурсов (ЕЗ, ЕМ, ЕД, ИНИ) таких существ увеличены на +X.

Всадник (X): Противник, сидящий верхом, для простоты обрабатывается как одна фигура. Лошадь просто дает владельцу некоторые преимущества, учитываемые в параметрах всадника. Он получает бонус +X к ЕЗ (+10 за ездовую лошадь, +20 за боевого коня). Всадник никогда не бывает связанным.

Исполин: Существа большого размера могут быть слишком велики, чтобы человек мог их сдерживать – такие НПС считаются всадниками и не могут быть связаны.

Одержимость: Люди и животные, одержимые демоном, превращаются в опасных противников. Они становятся больше, отращивают мускулы, их лицо искажается дьявольской гримасой. Эта способность увеличивает Уровень НПС на +2, все параметры пересчитываются. Одержимые приобретают устойчивость к огню, значение их брони возрастает на +3, так как они не чувствуют боли. Такие существа нередко обладают заклинанием Волна Террора и другими заклинаниями /силами по усмотрению ведущего.

Внимательность (X): Это свойство позволяет НПС иметь больше одной связки. Он не может быть атакован сзади до тех пор, пока связан менее чем с X противниками.

Подвижность/Массивность: Подвижных и массивных существ можно оттолкнуть или опрокинуть, но они тут же вскакивают обратно, либо слишком тяжелы, чтобы их можно было замедлить. Такие существа неуязвимы к замедляющим (V) повреждениям.

Кровавое Лечение: Обычная для вампиров и их слуг способность высасывать кровь, чтобы лечить себя. Как правило, для этого они используют атаку укусом, которая зачастую считается Прогрызанием Брони. Однако заколдованное оружие вроде античных мечей также может обладать этой способностью. За каждое ЕЗ, потерянное жертвой от атаки с эффектом Кровавого Лечения, существо восстанавливает себе 2 ЕЗ.

Кровотечение: Атака, обладающая таким эффектом, не только наносит раны, но и препятствует их заживлению. Это может быть укус демонической бестии или особый боевой яд. Кровотечение начинается, когда атака наносит как минимум 1 ЕЗ урона. В фазе ИНИ 0 жертва теряет 1 ЕЗ и 1 ЕМ, при отсутствии ЕМ она теряет уже 2 ЕЗ. Кровотечение останавливается по правилам огненных повреждений, начиная с 6+. Сильное кровотечение может быть вдвое мощнее обычного (2 ЕЗ и 2 ЕМ). В конце битвы активное кровотечение срабатывает еще один раз (еще одна фаза ИНИ 0), после чего заканчивается автоматически.
Чтобы остановить кровотечение в ходе сражения, нужно применить Первую помощь. Магическое лечение тут бесполезно!

Пылающий: Демонические существа часто носят «панцирь» адского пламени. Пылающих существ лучше атаковать с расстояния. В случае успешной атаки ближнего боя они наносят дополнительно 1К6 огненных повреждений (болевые). Кроме того, персонаж, успешно атаковавший такое существо в ближнем бою, также получает 1К3 огненных повреждений (болевые).
Это свойство не распространяется на подожжённых существ, например, если в них кинули огненную бомбу.

Хаотическое Поведение: Существа с хаотическим поведением редко остаются на одном месте. В фазе ИНИ 0 каждое такое существо бросает К6. При выпадении 5 или 6 оно разрывает все связки и выбирает новую цель случайным образом, при этом устанавливая связку с этой целью. Особо непоседливые существа могут каждый ход менять цель, без броска К6.
Это не считается действием, поэтому на существо в этот момент нельзя воздействовать способностями типа Телохранитель или Невзрачность.

Поиск Укрытия (Х): Противник с такой способностью пытается найти укрытие, насколько это позволяет окружение, чтобы оттуда атаковать врагов дальнобойным оружием. Такие НПС получают Защитную ауру [-Х] против атак дальнего боя. Будучи атакованными в ближнем бою, они теряют эту ауру (даже против дальних атак).

Фронтальная защита (Х): Противник с такой защитой особенно хорошо защищен спереди, но уязвим сзади. Его показатель брони возрастает на Х против ближних атак от связанных с ним персонажей, а также против атак спереди и выстрелов от свободных персонажей. Эту защиту можно обойти, атаковав существо сзади или выстрелив в него, когда оно связано.

Дервиш: Существа с этим свойством двигаются очень стремительно и могут совершить дополнительную атаку ближнего боя в раунд (как правило, естественным оружием типа когтей и зубов), потратив 3 ЕМ.

Берсерк: Существо впадает в неистовство, когда теряет больше половины ЕЗ. Это может быть еще одна атака, увеличение урона в ближнем бою или другое долговременное свойство по усмотрению ведущего.

Тонкий как Солома: Тела таких существ экстремально тонкие или гибкие. Змеи и растительные существа часто обладают этим свойством, также как и скелеты (их тела не тонкие, но имеют множество отверстий). Все атаки, основанные на СНР или ВСП, и направленные против таких существ, получают штраф [-2]. Рубящие и магические атаки работают нормально.

Взрыв: Маленькие приспешники Существ Ночи часто носят взрывчатые вещества внутри себя. Погибнув, такое существо взрывается! Все связанные с ним участники битвы получают 2К6 болевых повреждений, все остальные участники поблизости 1К3.
Полученный от взрыва урон можно сократить при помощи щита или Прыжка в Укрытие, что требует применения соответствующей защиты. Каждый успех сокращает повреждения на 2 пункта.

Вгрызание: Хищники особенно любят вцепляться в противников зубами. Атаки со свойством «Вгрызание» выполняются так же, как обычные, и наносят урон, но за каждые 2 потерянных ЕЗ жертва получает 1 Уровень Паралича. Эффект паралича пропадает, когда персонаж перестает быть связанным с атаковавшим существом.

Удержание (Х): Некоторые существа способны удерживать противника на месте. Если атака со свойством «Удержание» успешна (ее не заблокировали, не отпарировали и не уклонились), то жертва считается схваченной. Эффект наступает даже при отсутствии повреждений (удерживающие атаки, как правило, имеют низкий базовый урон). Схваченная цель не может передвигаться, а значит способна атаковать в ближнем бою только связанных с ней врагов, либо использовать дальнобойные атаки (без ограничений). Удерживаемый персонаж может попытаться вырваться броском на СИЛ + УТ (Игра Мускул) с штрафом [-Х] (Действие за 1 ОД). Другие персонажи также могут вырвать союзника из Удержания такой же проверкой за 2 ОД. В любом случае, одного успеха достаточно, персонаж снова может двигаться.

Полет: Существо способно летать и пользуется этим. Летающего противника невозможно связать. Обычно он выбирает цель для следующей атаки случайным образом. Существо нельзя достать ближними атаками, если только персонаж сам не был атакован им в этом раунде (возможно, понадобится снизить свою ИНИ так, чтобы летун действовал раньше). Стрельба по летающим противникам выполняется без штрафов.

Вой/Рев: Некоторые существа (прежде всего волки) вселяют в людей страх своим жутким воем. Такой же эффект оказывает рев могучего медведя. Вой/Рев применяется как нормальная атака, как правило, раз в битву в первом раунде (вместо обычной атаки). Все персонажи делают проверку Воли против Воли атакующего, и получают по 1 Уровню Страха за каждый превосходящий успех противника (как заклинание Волна террора).

Контратака (X): Существо покрыто опасными шипами, выдыхает ядовитый газ или иным образом представляет опасность для всех окружающих. Каждая успешная ближняя атака против существа вызывает ответную атаку (X кубиков по обычным правилам, либо 1К3 или 1К6 обычного урона).

Скользкая Кожа (X): Рубящие атаки скользят по коже существа, получая штраф [-X].

Скрытность (X): Существо получает бонус +X к АТЛ при любых проверках скрытности.

Засада (X): Существо с таким свойством способно совершить неожиданную атаку благодаря хорошему укрытию, невидимости, телепортации и т.п. Обычно такое существо скрытно в начале битвы, и в свой первый боевой раунд выбирает цель, которая делает проверку Внимательности с штрафом [-X]. В случае провала, существо совершает атаку, а цель не может использовать против нее защиту и броню. В случае успеха совершается простая атака по обычным правилам.
Существо может иметь специальную атаку для засады или совершить обычную с двойным базовым уроном (при провале броска).
Если существо способно скрыться во время боя (например, став невидимым), оно может снова использовать эту способность в следующем раунде.

Устойчивость (X): Это свойство придает защиту от определенного типа повреждений: материальные повреждения, повреждения от огня, кислоты, холода или яда. Существо с Устойчивостью всегда получает только половину урона (округление). То же самое касается всех побочных эффектов и замедляющих повреждений.

Иммунитет (X): Многие существа полностью иммунны к определенным типам урона (см. Устойчивость). Они не получают урона от соответствующего источника и, обычно, не подвержены побочным эффектам.

Стойкость (X): Существа с таким свойством устойчивы к долговременным эффектам. Когда на таком существе висит счетчик (например, оно горит или отравлено ядом), то от значения счетчика отнимается X. Так, сила воспламенения 6+ для существа со Стойкостью 2 будет равна 4+.

Бестелесность: Фантомы, призраки, приведения и демоны зачастую бестелесны. Они могут являться в материальный мир, но взаимодействуют с ним только посредством заклинаний или других магических эффектов. Бестелесные существа иммунны к материальным атакам и уязвимы только к магии и Святому Оружию. Их нельзя связать.

Парализующий Яд (X): Атака с таким свойством способна парализовать жертву. За каждые потерянные X ЕЗ персонаж получает 1 Уровень Паралича (до максимума 5).

Удушение: Некоторые существа атакуют противников весьма коварным способом, например, утягивая их под воду или заполняя их легкие пылью, отчего жертва рано или поздно задохнется. Когда персонаж получает урон от атаки с свойством «Удушение», он также получат 1К3 Очков Удушья. Если количество этих очков становится равно СИЛ+АТЛ, то ЕЗ жертвы тут же падают до -11, что выводит ее из боя.

Магические Атаки: Многие сверхъестественные существа способны применять магические атаки. Как именно они проявляются, зависит от существа и его вида. Часто это выглядит как черная вспышка, срывающаяся с пальцев заклинателя, а иногда как электрический разряд. Магические атаки причиняют Магические Повреждения, параметр атаки равен ВОЛ + Уровень НПС, базовый урон равен 1. Броня игнорируется. Простые магические атаки слабее заклинания Молния, но зато не требуют траты ЕД.

Могучий Удар (X): При использовании этой атаки НПС может потратить X ЕМ, чтобы увеличить повреждения на +X. Разумеется, это бесполезно, если ЕМ кончились.

Оглушение (X): Атаки существа оглушают цель или выводят ее из равновесия, поэтому вместе с нормальным уроном цель получает до X замедляющих повреждений.

Мульти-атака (X): Существо с таким свойством обладает несколькими атакующими конечностями или скорострельным оружием, поэтому может наносить множество атак за короткий промежуток времени. Вместо обычной одиночной атаки такое существо бросает кубики и совершает число атак, равное числу успехов (по-прежнему сокращается активной защитой цели), урон каждой атаки постоянен и равен X. Броня цели сокращает урон каждой такой атаки, поэтому тяжелая броня особенно эффективна против мульти-атак.

Мастерство: Некоторые НПС делают определенные вещи особенно хорошо. Например, ведьма очень искусна в колдовстве, а волк хорошо кусается. Все проверки в рамках этой особой области выполняются с 3+, т.е. при броске кубики с результатом 3 также считаются за успехи (обычно НПС считают только 4, 5 и 6). Для краткости, Мастерство записывается как (3+) рядом с соответствующей проверкой. Так, запись «Атака 10 (3+)» значит, что нужно бросить 10 кубиков, считая все значения 3 и выше как успехи.

Зловонная Аура (X): Персонаж, атакующий существо с Зловонной аурой в ближнем бою, получает штраф [-X] из-за невообразимого смрада.

Стремительность: Существо, обладающее этим свойством, двигается настолько быстро и непредсказуемо, что его стремительную атаку невозможно перехватить. Способности, заставляющие врага выбрать определенную цель (Телохранитель, Вызов, спутник Защитник), не действуют на это существо. Невзрачность и Как Тень действуют как раньше.

Отступление: Существо может использовать одно из своих действий, чтобы разорвать все связки с персонажами игроков.

Быстрота (X): Некоторые существа, особенно четвероногие и летающие, быстрее обычных «двуногих». Быстрота важна, когда враги находятся на большой дистанции. Быстрое существо проходит X метров за 1 пункт ИНИ.

Прогрызание/Пробивание Брони (X): Атака направлена на незащищенные броней участки тела противника. Прогрызание брони характерно для маленьких существ типа воронов и крыс, пробивание – для больших и сильных типа големов или земляных элементалей. Такая атака всегда игнорирует X пунктов брони цели.

Нежить: Неживые противники получают больше урона от особых атак типа Ярости Ангела, Кары Богов или Святого Оружия, но иммунны к ядам и болезням.

Притягивание: Это коварное умение присуще существам с щупальцами и другими длинными приспособлениями, которыми можно схватить персонажа и притянуть его к себе. Это действие создает связку, но считается дальней атакой.

Атака сзади (X): В отличии от большинства НПС, противник с такой способностью может атаковать связанных персонажей сзади – такая атака не создает связки и получает бонус +X к броску.

Сокрушительный Удар (X): Существо может наносить очень мощные атаки, заставляющие противников отлететь на несколько метров или рухнуть на землю. Помимо получения обычного урона, цель мгновенно теряет X ОД. Эта потеря однократна и не является Уровнем Паралича.
Хотя от Сокрушительного Удара можно защититься щитом или парированием, цель все равно принимает вторичный эффект атаки, т.е. теряет ОД. Только Уклонение, сводящее успехи атакующего в 0, позволяет полностью нивелировать этот эффект.

Превращение: Некоторые существа способны менять себя. Прежде всего, это касается оборотней, но также это могут быть ведьмы, альбы и демоны. Превращение занимает полный боевой раунд, после чего существо обычно получает бонусы и штрафы к атрибутам (зависит от новой формы). ВОЛ и ИНТ в большинстве случаев сохраняют свои значения. Ресурсы вроде ЕМ, ЕД и ЕЗ не затрагиваются превращением. Новая форма существа, как правило, обладает особыми сверхъестественными силами, а также более высоким значением брони.

Проворство: Обычно это касается маленьких существ, которые являются настолько быстрыми и ловкими, что в них труднее попасть. Такие существа имеют Защитную Ауру [-2] против всех материальных атак. Аура бесполезна против заклинаний.

Адаптивный щит (X): Противник прикрыт защитной аурой, магическим полем, каким-то упругим панцирем или другой особой защитой, которая одинаково хорошо работает против всех видов атак. Ни одна атака не может нанести такому существу урон больше, чем X, независимо от количества успехов и базового урона. Другими словами, любые повреждения, полученные существом, сокращаются до X, если они больше этого порога, поэтому множество слабых атак эффективнее против него, чем несколько мощных.

Изнуряющий яд: Это отравляющая атака, однако, речь идет не о смертельном, а об ослабляющем яде. Может быть, рана сразу воспаляется или жертва чувствует сильную боль. Атака с изнуряющим ядом сокращает не только ЕЗ, но и ЕМ в том же количестве. Например, получив урон от такого яда в размере 3 ЕЗ, персонаж также теряет 3 ЕМ. Если ЕМ кончились, повреждения перекидываются на ЕЗ.

Истинное имя: Часто демоны имеют Истинные Имена, которые не разглашают ни при каких условиях. Знающий настоящее имя демона (например, из древнего свитка или от шпиона) получает определенную власть над ним. Все атаки, магические атаки и сравнительные проверки (например, Манипуляция), направленные против существа, чье Истинное Имя известно, получают 2 успеха за все выброшенные значения 6.

Магические Силы

Магическими силами обладают, прежде всего, Существа Ночи, но, возможно, и их слуги. Мы проводим черту между боевыми силами и общими силами. Фантазия ведущего никак не ограничена в вопросе действия общих сил. Он может оснащать свои существа иллюзиями, ясновидением или заклинаниями сотворения, если считает это разумным и гармоничным. Такие способности не описаны в правилах точно, мы исходим из того, что существа обладают определенными силами и могут без проблем их использовать.

Типичные общие силы

Приманивание: Существа Ночи способны приманивать людей на большом расстоянии, например, при помощи снов, песен или других соблазнений.

Воскрешение: Эта сила позволяет поднимать мертвецов на кладбищах или полях сражений.

Оживление: Эта сила позволяет оживлять растения и предметы. Часто они при этом принимают человекоподобную форму.

Призыв: Существа Ночи могут призывать низших демонов и духов из Ада и делать их своими слугами.

Передвижение: Существа Ночи способны очень быстро перемещаться из одного места в другое, часто по воздуху или даже посредством телепортации.

Ясновидение: Существа могут видеть вещи с большого расстояния, возможно, при помощи хрустального шара, зеркала и т.п.

Иллюзии: Существа Ночи умеют изменять внешность себя и своих слуг, и создавать визуальные изображения целых домов.

Проникновение: Существа Ночи умеют свободно передвигаться в человеческом обществе, не будучи обнаруженными.

Контроль: Существа Ночи владеют способами взятия под контроль людей со слабой волей. Это не должно касаться Охотников.

Разложение: Существа Ночи способны пробуждать зло в сердцах людей, постепенно превращая порядочного члена общества в злобного и бессовестного человека.

Невидимость: Некоторые существа способны становиться невидимыми.

Ослабление: Многие Существа Ночи могут питаться жизненной энергией отдельных людей или плодородных территорий. В последнем случае поля и луга иссушаются на долгое время, часто на годы.

Превращение: Существа Ночи могут превращаться в другое существо, например, невзрачное животное (кошка, ворон) или стремительную бестию.

Черная Магия

В HeXXen каждое Существо Ночи является индивидуумом с разнообразными способностями, но прежде всего речь идет о магических силах. При этом разные виды Существ Ночи могут применять одинаковую черную магию. Ведьмы, демоны, вампиры часто используют силы с одинаковыми эффектами, хотя внешнее проявление может очень сильно отличаться.
Ниже вы найдете список типичных боевых заклинаний. Обычно Существо Ночи обладает числом заклинаний равным его уровню НПС. Например, ведьма уровня 5 может иметь до 5 боевых заклинаний. Общие магические силы не включаются в это число. Ведущий может дать столько общих магических сил, сколько сочтет нужным. Использование заклинаний в бою обычно требует ЕД, иногда и ЕМ. Если существо не имеет достаточно ЕД или ЕМ, оно не может использовать заклинание.

Призыв: Многие Существа Ночи способны вызывать слуг из своего мира. Слуги отправляются из эфира прямиком к цели и появляются в течение нескольких секунд. О каких именно созданиях идет речь, зависит от предпочтений Существа (должно быть определенно заранее).
Можно призвать 1 существо Уровня НПС 4, либо 1К3 существ уровня 3, либо 1К6 существ уровня 2, либо 2К6 существ уровня 1. Призванные существа появляются в фазе ИНИ 0 и могут действовать уже в следующем раунде.
Цели: Различно; Стоимость: 1 ЕД за Уровень НПС (суммируются).

Молния: Существо вызывает магическую молнию, которая обрушивается на противника с небес, или срывается с кончиков пальцев колдующего. Молнии являются магическими атаками и наносят магические повреждения. Параметр атаки равен ВОЛ + Уровень НПС, урон равен Уровню НПС (+ дополнительные успехи).
Цели: 1; Стоимость: 2 ЕД.

Гниющее Мясо: Некроманты часто используют это заклинание, чтобы усилить своих неживых приспешников. Гниющее мясо применяется максимум на 10 неживых спутников и восстанавливает 1К6 ЕЗ каждому.
Цели: 1-10; Стоимость: 1 ЕД за 3 цели.

Огненная Атака: Демоны и призванные ими слуги способны плеваться огнем. Огненная атака задевает от 1 до 3 противников, связанные с существом цели выбираются в первую очередь. Не нужно бросать кубики атаки, цели просто получают 1К6 огненных повреждений (болевые), связанные – даже 2К6. При помощи блока щитом или Прыжка в Укрытие (обычная Реакция) можно сократить урон на 2 пункта за успех.
Цели: 1-3; Стоимость: 2 ЕД за цель.

Проклятье Неудачи: Это заклинание проклинает врага невезением. Существо Ночи делает проверку на ВОЛ. За каждый успех цель автоматически теряет 1 Очко Благословения. Если у нее нет Очков Благословения, она теряет другие ментальные очки вроде Очков Оружия, Очков Удачи, Очков Обзора и т.д. Исключение составляют материальные очки типа Очков Улучшения на оружии и броне. При отсутствии у цели каких-либо очков она теряет ЕД, потом ЕМ и, наконец, ЕЗ.
Цели: 1; Стоимость: 2 ЕД.

Ядовитый Туман: Некоторые Существа Ночи любят скрываться в отвратительном ядовитом облаке. Ядовитый туман окутывает всю зону боя (примерно 30 x 30 метров) и затрагивает как врагов, так и друзей. Дальность видимости сокращается до нескольких сантиметров. Ближние атаки по уже связанным противникам выполняются без штрафов, стрелковые атаки получают штраф [-3]. Живые организмы, находясь в тумане, теряют 1К3 ЕЗ (болевые) в фазе ИНИ 0. Одно такое облако висит 10 раундов.
Цели: Область; Стоимость: 4 ЕД.

Паралич: Эффекты паралича могут иметь множество различных источников, например, вырвавшиеся из-под земли растения схватили персонажа за ноги или кошмарные видения заполонили сознание. Некоторые ведьмы применяют усыпляющие заклинания

(аля спящая красавица), которые имеют аналогичное действие. Паралич применяется против одного персонажа. Существо Ночи бросает ВОЛ против ВОЛ жертвы, которая получает Уровни Паралича в размере разницы между успехами (максимум 5).
Цели: 1; Стоимость: 3 ЕД.

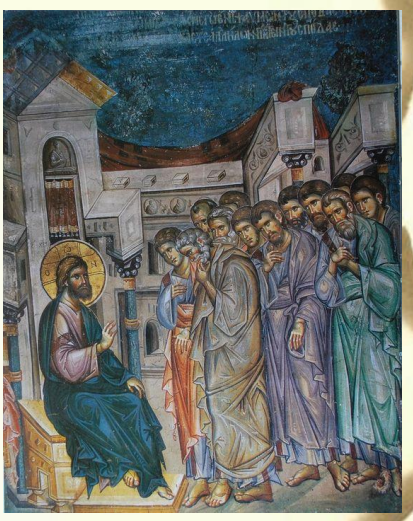
Боль: Действенное и подлое заклинание, вызывающее длительные боли в теле жертвы, например, посредством воткнутых в кожу шипов или жалящего роя диких пчел. Как обычно, существо бросает ВОЛ против ВОЛ. Число раундов действия заклинания равно удвоенному числу успехов. За каждое ОД, которое жертва тратит в это время, она получает 1 пункт болевых повреждений.
Цели: 1; Стоимость: 3 ЕД.

Защитная Аура: Существо Ночи может создать Защитную ауру. Это может выглядеть как туманная пелена, парящие объекты или черная оболочка вокруг заклинателя. Защитная аура вначале дает штраф [-5], которое, начиная со следующего раунда, снижается на [-1] в фазе ИНИ 0. Как только число достигнет нуля, ауру можно создать снова.
Цели: На себя; Стоимость: 5 ЕД.

Волна Террора: Многие Существа Ночи сеют страх и ужас в сердцах своих врагов, одни своей устрашающей внешностью, другие леденящим душу воем, третьи дьявольским смехом. Волна террора затрагивает до 10 человеческих противников. Для каждого врага существо выполняет сравнительную проверку ВОЛ против ВОЛ жертвы. Цель получает 1 Уровень страха за каждый превосходящий успех существа (до максимума 5).
Цели: 1-10; Стоимость: 1 ЕД за цель.

Прикосновение Смерти: Магическая атака ближнего боя, применяемая преимущественно бестелесными существами. Эта атака не может быть заблокирована или парирована, однако уклонение действует. Атакующий совершает обычную атаку ближнего боя, основанную на СНР. Базовый урон равен 1, броня полностью игнорируется. Жертва получает 1 Уровень страха за каждые 2 пункта полученного урона.
Цели: 1; Стоимость: 1 ЕД.

Фантомы: Черные маги и им подобные враги стремятся защитить себя от вражеских атак, создавая своих фантомов, которые перемещаются по полю боя и запутывают противников. Это заклинание создает число фантомов равное Уровню НПС колдующего. Всех фантомов нужно изобразить на столе при помощи маркеров. Фантомы имеют такие же параметры, как их образчик, но неспособны наносить материальные повреждения. Как только колдун совершает атаку материальным оружием и наносит урон, все фантомы исчезают. Однако если он атакует при помощи заклинания, фантомы остаются – они совершают те же самые движения, что и оригинал, поэтому остается неясным, кто на самом деле применил заклинание. Фантом уничтожается, когда охотник наносит ему урон в размере удвоенного Уровня НПС образчика (у него нет брони). Фантомы заклинателя Уровня НПС 7 имеют по 14 ЕЗ и 0 брони. Фантомы могут связывать охотников в ближнем бою (что является их важнейшей функцией).
Цели: На себя; Стоимость: 1 ЕД за фантома.



Шорох: Это заклинание позволяет запутать противника или сбить его с толку. Жертва может слышать отдаленный хохот, испытывать проблемы с концентрацией, или даже видеть галлюцинации. Шорох применяется против одного противника и требует сравнительной проверки на ВОЛ. Цель получает Гандикап в размере превосходящих успехов существа. Это значит, что она получает Осложнение в этом и следующем раунде.
Цели: 1; Стоимость: 1 ЕД.

Невидимость: Некоторые Существа Ночи способны становиться невидимыми. В таком состоянии они почти неуязвимы – персонаж может совершить атаку (любую, в том числе магическую) против существа, только если сначала успешно выполнит проверку ВСП + УТ (Обнаружение) со штрафом [-1] за Уровень НПС. В этом случае атака выполняется нормально. В случае успешного попадания Невидимость прекращается в ИНИ 0.
Цели: На себя; Стоимость: 1 ЕД.

Растущие Шипы: Некоторые существа любят атаковать противников издалека при помощи шипов, быстро вырастающих из почвы или ближайшего дерева. Это соответствует обычной физической атаке с пара-

метром 4 + Уровень НПС и базовым уроном, равным Уровню НПС. Однако эту атаку нельзя парировать или блокировать, хотя можно уклониться со штрафом [-1].
Цели: 1; Стоимость: 1 ЕД.

Перемещение: Существа Ночи могут использовать это заклинание, чтобы пройти несколько метров сквозь эфир и появиться в другом месте. Покрытое расстояние, как правило, равно нескольким метрам, точные цифры в кинематографичной системе HeXXen нужны редко. В случае необходимости можно сделать бросок ИНТ – существо перемещается на 3 метра за успех. Конечная точка должна быть видимой, но вполне может оказаться на крыше дома или за стеклом. В любом случае существо разрывает все связки, и противникам нужно определенное время (зависит от окружения), чтобы снова приблизиться к нему (ориентировочно 2К6+5 ИНИ).
Дальнобойные атаки работают нормально.
Цели: На себя; Стоимость: 4 ЕД.

Контроль Разума: Сильные Существа Ночи способны непосредственно влиять на разум и тело своей жертвы, превращая ее в послушную марионетку. Проводится сравнительная проверка на ВОЛ между существом и целью. Разница между успехами показывает общее число ОД, которое жертва должна потратить согласно приказам существа. Эти ОД всегда тратятся первыми. Если их больше, чем всего ОД в раунд у жертвы, остаток переносится на следующие раунды.
Цели: 1; Стоимость: 7 ЕД.

Изменения способностей

Приведённые списки способностей и заклинаний являются типичными для НПС в HeXXen, но список отнюдь не исчерпывается. Ведущий может изменять и соединять эти способности, и даже придумывать новые.
Например, способность Сокрушительный Удар может отнимать ОД в зависимости от числа успехов, Парализующий Яд может генерировать Уровни Паралича за каждые 2 ЕЗ вместо 1 ЕЗ, а заклинание Боль может быть активно до определенного момента (например, до разрыва связки с врагом). Способности, действующие на одну цель, могут распространяться на несколько, и наоборот.
Ведущему следует исходить из концепта противника при наделении его теми или иными способностями. Не стоит давать существу слишком много разнообразных способностей, лучше выбрать несколько, наиболее ярко и полно раскрывающих его образ и тактику, тогда оно получится более интересным и запоминающимся врагом.

НПС в Битве

Ведущий контролирует всех НПС, участвующих в битве. Как они должны вести себя? Желательно такое поведение, которое легко обозревать, и которое не перегружает ведущего. Ниже представлен небольшой набор общих стратегий, на которые ведущий может ориентироваться.

Простой боец: Обычные бойцы ближнего боя (стратегия Глупый или Атакующий) в большинстве случаев создают кордон перед своим предводителем. Они стараются связать боем как можно больше персонажей. Такие бойцы обычно распределены по всей площади и делятся между противниками поровну. Если на девять бойцов приходится три персонажа, то каждому достанется по три врага. Бойцы ближнего боя двигаются свободно, как и персонажи игроков.

Простой стрелок: Стрелки (стратегия Глупый или Оборонительный) просто стоят в задних рядах и стреляют, что есть мочи. Они также могут решить поделиться между персонажами игроков. Тем не менее, стрелки будут стараться стрелять так, чтобы не попадать по своим союзникам, поэтому многие из них концентрируют атаки на одном и том же персонаже, том, который стоит свободным или связан с небольшим количеством бойцов. Ведущему стоит по своему усмотрению решить, использовать ли эту тактику, или определять цель атак случайно.

Предводитель: Предводители или «Боссы» (стратегия преимущественно Универсал) это те мерзкие противники, которые подходят к делу с коварством и смекалкой. Предводитель всегда действует так, чтобы нанести наибольший урон. Он концентрирует свои атаки на том персонаже, который наносит ему наибольшие повреждения или связан с ним.

Дружественные НПС в битве

Персонажи игроков не всегда противостоят угрозе в одиночку. Они могут призвать жителей деревень к оружию, чтобы выгнать стаю оборотней из леса, нанять солдат или объединиться с путешественниками, запертыми на окруженном нежитью постоялом дворе.
НПС-друзья могут доставлять ведущему головную боль, если ему приходится управлять большим числом персонажей или поручать НПС игрокам. В любом случае, темп игры заметно снизиться из-за необходимости ведения всех НПС, что нежелательно.
В этой главе мы опишем рекомендации по ведению массовой битвы с очень простым и кинематографичным управлением дружественными НПС. Основная мысль состоит в том, чтобы не изображать НПС на игровом столе (фигурками или маркерами), и не вынуждать ведущего контролировать каждого отдельного персонажа. Также мы исходим из того, что типичные дружественные НПС имеют Уровень 1 (простой сброд), Уровень 2 (опытный солдат) или Уровень 3 (капитан стражи). Согласно рекомендациям массового боя дружественные НПС действуют двумя методами, Защита и Поддержка.
Каким конкретно образом ведут себя НПС, решает ведущий или игроки (если НПС прислушиваются к их советам).
Разумеется, большое число НПС-союзников может разделиться, например, половина на Защиту, половина на Поддержку.

Защищающиеся НПС стремятся как можно дольше отвлекать врагов на себя, так чтобы они не нападали на персонажей игроков. Правила тут просты – дружественные НПС могут связать боем столько враждебных НПС, сколько дают в сумме их уровни, если Уровень враждебного НПС не превышает Уровень союзного НПС более чем на 2. Например, 6 крестьян уровня 1 могут связать 6 врагов уровня 1, 3 врагов уровня 2, 2 врагов уровня 3, и ни одного врага уровня 4 и выше. Чтобы связать вражеского НПС уровня 4 нужно как минимум 2 союзных НПС уровня 2.
Связка действует до тех пор, пока персонажи не закончат свою битву либо не выполнят важное условие, например, починят механизм городских ворот, построят баррикады или расшифруют надпись на могиле, но обычно не дольше 10 минут.

Поддерживающие НПС стремятся активно атаковать противников. Такие союзники могут сражаться бок о бок с персонажами игроков, но не изображаются маркерами или фигурками. Вместо этого, в фазе ИНИ 0 поддерживающие НПС просто наносят определенное количество повреждений, которые делятся между противниками. Каждый НПС наносит 2 пункта повреждений за Уровень НПС. Так, НПС уровня 2 наносит 4 пункта урона. Повреждения делятся на число противников, каждый теряет соответствующее количество ЕЗ. Например, если союзные НПС нанесли 12 пунктов урона трем враждебным НПС, то каждый из них теряет 4 ЕЗ. Однако и в этом случае противники должны иметь уровень не более чем на 2 выше, чем уровень дружественных НПС. Нельзя просто натравить толпу крестьян на могущественного демона, чтобы нанести ему много повреждений, это дело для настоящих героев.

Павшие НПС. Бесполезно прямо во время битвы вычислять, как много дружественных НПС погибло или выведено из строя. Вместо этого мы предлагаем делать это после битвы или смены функции (например, Защита -> Поддержка). Ориентируйтесь на то, чтобы в каждом столкновении погибало или выходило из боя 20-25% участников. Это касается как атакующих, так и защитников. Предполагается, что низкоуровневые НПС умирают быстрее, чем высокоуровневые, так что в конце остаются только капитаны, предводители и элитные бойцы.

Пример: Персонажи игроков прибыли в деревню, осажденную нежитью. Мертвецы атакуют со всех сторон. Всего есть 20 бродячих трупов (Уровень 1). На стороне игроков сражаются 8 крестьян (Уровень 1). Они становятся защищающимися и связывают боем 8 мертвецов, а охотникам придется заняться остальными 12-тью. Как только с ними покончено, крестьяне вырываются из связки и меняют функцию на Поддержку. При смене функции ведущий решает, что в бою пало 2 крестьянина и 2 мертвеца. Оставшиеся 6 крестьян теперь поддерживают персонажей.

Рекомендации Автора

Командная игра

Я считаю, что нет ничего тоскливее, чем тупое метание кубиков в бою. Игрок А начинает ход, бросает кубики на атаку, попадает или нет. Готово – следующий.
Правила HeXXen придают большое значение командной игре и коммуникации между игроками. Это особенно важно во время битвы. Необходимо тесное взаимодействие, чтобы выстоять против могущественных противников мира HeXXen. Основная идея этого взаимодействия взята из онлайн RPG: каждый персонаж имеет свою боевую роль. Чтобы использовать этот подход с максимальной пользой, игроки должны общаться за игровым столом. Даже некоторые классовые таланты специально сделаны так, чтобы работать только в совместной игре.
Основные функции в бою - нанесение повреждений, защита, лечение и поддержка. Персонажи, наносящие большой урон, могут быть очень уязвимы для вражеских атак, поэтому нуждаются в защитниках, которые впитывают вражеский урон. В свою очередь защитники нуждаются в постоянном лечении и уязвимы к воздействиям типа страха и паралича, поэтому без персонажей поддержки им придется туго. Сами же персонажи поддержки обычно очень хилые, поэтому им нужна защита, а также имеют ограниченные ресурсы, поэтому врагов лучше победить раньше, чем эти ресурсы закончатся, что лучше всего удается персонажам атаки. Круг замкнулся.
В системе HeXXen, в принципе, можно закрепить боевые роли за классами персонажей. Тем не менее – это важно – я отнюдь не считаю, что каждый класс может выполнять только одну определенную роль. При разработке классов персонажей и при последующих интенсивных тестах я старался дать каждому четко определенную функцию, но не ограничивая их слишком сильно. Например, Гвардеец. Он типичный защитник, поскольку может притягивать к себе врагов талантами Телохранитель и Вызов. Однако было бы скучно всегда использовать его только как мальчика для битья. При помощи талантов Мощный Удар и Быстрая Смена Тактики он может быстро превратиться из защитника в атакующего.
Кроме того, разумеется, настольные ролевые игры состоят не только из сражений. Социальные взаимодействия тоже важны, поэтому я попытался дать каждому классу четкий профиль и вне смертельных столкновений. Так, Гвардеец может добывать сведения из городской стражи с помощью таланта Свой в Страже. Кроме того, в игре есть два класса, Агент и Монах, чей профиль – расследование, поэтому они обладают сразу несколькими такими талантами.

Как я вижу классы персонажей

Для упрощения восприятия, я разделю все классы в игре по типичным боевым функциями, используя популярные сленговые названия – танк, дамагер, саппорт. Это деление довольно условно, поскольку каждый класс может выполнять несколько функций, что сильно зависит от того, как построен конкретный персонаж.

Танки:

Гвардеец: Этот класс в определенной степени является центральным, системообразующим звеном в партии, ибо представляет собой так называемый «опорный танк». Боевая механика HeXXen во многом завязана на сохранении двух рядов – защитников спереди и поддержки сзади. Талант Телохранитель является самым дешевым и действенным способом не дать противникам добраться до более слабых членов отряда. Организованный Бой помогает защищать и освобождать союзников от связок. Без Гвардейца бои против большого числа противников могут быть очень сложными.
Таланты Мощный Удар и Быстрая Смена Тактики позволяют Гвардейцу наносить хороший урон, но нужно тонко чувствовать момент, когда пора перейти из защиты в нападение.
Основные атрибуты Гвардейца – СИЛ и АТЛ, в меньшей степени ВОЛ и ВСП.
Рекомендуемые стартовые таланты – Телохранитель, Тверд как Сталь и Организованный бой.
Сильными сторонами Гвардейца являются высокая живучесть и хорошая защита. К слабым сторонам можно отнести потенциально малое число ОД и уязвимость к ментальным воздействиям.
Резюме: Гвардеец, возможно, самый крепкий класс ближнего боя, а также лучший танк в игре, но он сильно зависит от ЕМ и нуждается в ментальной защите.

Защитник Веры: Хотя основное назначение этого класса – сражение со сверхестественными существами (талант Святое Оружие), он становится основным танком в отсутствие Гвардейца, и вспомогательным танком, если Гвардеец не справляется. Талант Провокация позволяет ему точечно перетягивать на себя врагов, атакующих союзников, а хорошая броня, щит и талант Защита Богов – выдерживать большой урон.
Защитник Веры отражает архетип духовного лидера отряда, который мотивирует союзников и защищает их физически и духовно, в частности, обладает очень ценной способностью снимать Страх (Решительность).
Благодаря высокой Воле этот класс может выступать в роли социальщика.
Основные атрибуты для этого класса - СИЛ и ВОЛ, в меньшей степени ИНТ.
Рекомендуемые стартовые таланты – Святое Оружие, Провокация, Святая Аура.
Самой сильной стороной Защитника Веры является противодействие Существами Ночи, как в атаке, так и в защите. Однако он очень требователен к ЕМ и ЕД. Как танк он уступает Гвардейцу, а в сражении с обычными существам и людьми его атакующий потенциал значительно снижается.
В резюме: Этот класс очень сбалансированный и обладает мощной ментальной защитой, но в бою против людей он теряет эффективность.

Дамагеры:

Охотник: Этот класс можно считать самым самостоятельным в игре, потому что он мало зависит от помощи союзников и обстоятельств. Его основная функция – постоянное нанесение урона. Его атакующие таланты (Вооружен до Зубов, Метка Охотника) дают пассивные бонусы, не требующие особых ситуаций или траты ресурсов. Таким образом, имея много ОД, Охотник способен стабильно совершать много атак и распределять их между целями, что позволяет ему наносить много урона и делать это гибко. Вдобавок, благодаря ловкости, этот класс довольно крепкий и живучий, поэтому он не так сильно зависит от танков и хилеров. Наконец, он может быть сильным стрелком.
В отсутствие Агента, Охотник берет на себя функции вора благодаря хорошим способностям к Скрытности и Ловкости Рук.
Основные атрибуты Охотника зависят от используемого оружия, но в целом ему нужны все, кроме ВОЛ и ИНТ.
Рекомендуемые стартовые таланты – Вооружен до Зубов, Кошачья Ловкость, Осмотрительность.
Сильными сторонами Охотника являются гибкость и независимость, но большое число атрибутов и талантов не позволяют ему иметь высокую Волю, что делает его крайне уязвимым к ментальным воздействиям.
Резюме: Этот класс лучше других подходит для новичков, так как играть им достаточно просто, и он не выполняет каких-то архиважных функций, как Гвардеец или Алхимик.

Метатель: Этот класс можно назвать «тяжелым дамагером», потому что он способен наносить огромный урон единичными атаками, но в отличие от Охотника, обладает крайне ограниченными ресурсами, а его эффективность зависит от ситуации на поле боя – в ближнем бою ему трудно. Еще одна сложность в игре Метателем состоит в балансировании между двумя его оружиями – сифоном и арбалетом. Таланты Сифон и Арбалетчик требуют разных атрибутов и вспомогательных талантов (Создание Смеси, Изготовление Стрел), поэтому развить обе «ветки» на максимум невозможно. Сифон наносит огромный урон, но число снарядов очень мало, арбалет доступнее, но и повреждения от него меньше, к тому же нужна хорошая позиция для стрельбы.
Метатель способен поддерживать команду как в бою (Улучшение), так и вне боя (Почтальон, Модернизация), а также может вскрывать замки и обращаться с техникой.
Основные атрибуты Метателя зависят от основного оружия – ВСП и СНР для арбалета и СИЛ и ИНТ для сифона. То же самое касается стартовых талантов.
Сильные стороны этого класса – высокий урон и неплохие способности поддержки, но он сильно нуждается как в ресурсах, так и в помощи команды.
Резюме: Метателя можно считать самым мощным дамагером в игре и самым «византийским» классом из всех, но он лучше всего раскрывается при наличии большого количества времени для производства.

Агент: В отличие от Охотника и Метателя, этот класс едва ли может выступать основным дамагером в отряде, однако он способен наносить мощные точечные атаки и уничтожать слабые цели в заднем ряду. В этом ему особенно помогает умение скрываться от глаз врагов (Как Тень), хотя это необязательно. Агент наиболее эффективен

при атаках сзади, а его главным оружием является ядовитый клинок. Яды дорогие, но наносят хороший урон, особенно в сочетании с талантом Тихий Убийца. Альтернативой является стрельба из арбалета также с использованием яда и таланта Стрельба из Укрытия.
Агент отличается от других атакующих классов развитыми небоевыми способностями. Таланты Секретная Информация и Знание Улиц позволяют ему добывать информацию, недоступную персонажам других классов, а талант Наблюдательность, особенно вкупе с развитой Скрытностью, делает его хорошим разведчиком. Короче говоря, этот класс – главный по всему скрытному, темному и нелегальному.
Основные атрибуты Агента – прежде всего АТЛ, а также ВОЛ и ИНТ для более социального персонажа, либо СНР и ВСП для более боевого.
Рекомендуемые стартовые таланты – Мастер Клинка, Отравитель, Секретная Информация.
Сильные стороны Агента – умения скрываться и делать яды, а также хорошие способности социальщика. К слабостям можно отнести довольно низкую живучесть.
Резюме: Агента можно считать вспомогательным дамагером, так как он не может стабильно наносить большой урон, но он компенсирует это развитыми небоевыми умениями.

Саппорты:

Монах: Это очень разносторонний класс, охватывающий сразу несколько разных ниш, однако у него преобладают способности поддержки и ведения расследования.
Монах обладает неплохим атакующим потенциалом, но только при сражении против Существ Ночи и их приспешников, в частности, его талант Ярость Ангела является единственным полноценным оружием массового поражения в игре.
Тем менее, Монах гораздо полезнее как саппорт. Благодаря талантам Лечение Ран и Чистый Разум он может хорошо лечить союзников и снимать с них ментальные воздействия, а Благословение создает редкие, но полезные дополнительные ОД, которые очень пригодятся танкам, у которых мало своих ОД.
Наконец, этот класс является самым сильным социальщиком в игре – за счет высокой Воли и таланта Прозрение. Как персонаж расследования он не уступает Агенту, но действует более открыто.
Основные атрибуты Монаха – ВОЛ и ИНТ, в меньшей степени ВСП.
Рекомендуемые стартовые таланты во многом зависят от наличия в отряде Алхимика, но стоит отметить Лечение Ран, Прозрение и Благословение.
Сильные стороны Монаха – мощные социальные умения и хорошая поддержка. Но как любой саппорт он очень уязвим и нуждается в постоянной защите во время боя.
Резюме: Монах способен выполнять функции как главного социальщика, так и главного саппорта, поэтому рекомендуется учитывать его взаимодействие с Агентом и Алхимиком.

Алхимик: Это главный саппорт в игре, в одиночку способный обеспечивать команду практически всеми видами ресурсов и поддержки. Его главная способность – изготовление и использование эликсиров (таланты Создание Эликсиров и Мастер Эликсиров), т.к. они способны восстанавливать все общие ресурсы (ЕЗ, ЕМ, ЕД) и снимать большинство негативных воздействий (Страх, Паралич). Преимущество эликсиров в том, что их действие не зависит от бонусов и штрафов, а также их можно передавать союзникам, освобождая свои ОД. Недостаток – ограниченное количество. В качестве некоторой альтернативы можно использовать талант Соли и Экстракты.
Очень важно взаимодействие Алхимика с танками, т.к. они зависят от ЕМ, и с Монахом, который тратит много ЕД.
Кроме того, нельзя не отметить крайне полезную способность перебрасывать неудачные проверки (талант Звезды с Нами).
Этот класс также может использовать бомбы (талант Создание Снарядов), что потенциально позволяет ему быть вспомогательным дамагером при наличии в отряде другого хилера.
Основной атрибут Алхимика – ИНТ, но для нанесения урона желательно ВСП или СНР.
Рекомендуемые стартовые таланты – Создание Эликсиров, Невзрачность, Мастер Эликсиров, Звезды с Нами.
Самой сильной стороной Алхимика являются мощные способности поддержки, но они быстро заканчиваются. Он довольно уязвим, особенно при отсутствии Невзрачности.
Резюме: Алхимик – первый кандидат на звание основного саппорта, поэтому его наличие очень желательно в играх с тяжелыми боями.

Универсалы:

Офицер: Этот класс трудно отнести к какой-то конкретной боевой роли или даже их смеси, потому что он сражается с врагами не самолично, а командуя солдатами и другими боевыми спутниками. На выбор есть 6 видов спутников (таланты Эскорт, Стража и Поддержка), которых можно поделить на атакующих, защитных и поддерживающих. Кроме них еще есть небоевые помощники (Свита). Число спутников каждого вида ограничено, как и их возможности по борьбе с мощными противниками, поэтому Офицеру трудно добиться максимальной эффективности в выполнении какой-то одной функции. С другой стороны, Офицер может менять состав своего сопровождения под нужды команды, а сами сопровождающие способны действовать более-менее самостоятельно, что позволяет персонажу повышать эффективность отряда в «узких местах», в том числе сразу в нескольких. Например, телохранители и санитары не тратят ОД персонажа, что позволяет ему пустить их на атаки и другие действия.
Основные атрибуты Офицера – ВОЛ и ИНТ, в меньшей степени ВСП.
Рекомендуемые стартовые таланты – в зависимости от состава и умений отряда.
Самая сильная сторона этого класса – возможность гибко «дозакрывать» те ниши, в которых у отряда есть проблемы. Основной слабостью является неспособность полностью закрыть ни одну из этих ниш.
Резюме: Хотя у Офицера большое число полезных способностей и необычный стиль игры через помощников, его присутствие в команде строго необязательно, как как почти все его функции успешно выполняют другие классы.

Формирование отряда

Прежде всего, конечно, нужно сказать, что игроки вольны создавать себе персонажей как угодно, с попытками создать слаженную команду или без нее. Ведущему стоит заранее обговорить с группой, на какой стиль игры им нужно рассчитывать. Планирует ли он вести хардкорную игру, требующую от группы серьезной командной работы и тактики, или ожидается легкое веселое приключение без заметных трудностей? Насколько важной частью игры будут социальные взаимодействия, интриги, расследования, тайные операции?

Ничто не мешает игровой группе устроить рубилово в 4 дамагера и наслаждаться процессом уничтожения нечисти без оглядки на лечение и переговоры – главное, чтобы это было понятно и принято всеми играющими, и особенно ведущим. Однако игромеханика HeXXen рассчитана на командное взаимодействие и взаимную поддержку членами отряда друг друга, поэтому лучше всего она раскрывается тогда, когда игроки настроены на создание сбалансированного и эффективного отряда, учитывая силы и слабости различных классов. Именно на такой стиль игры и рассчитаны советы ниже.
Как уже было замечено выше, центральным элементом боевой механики HeXXen является танкование. В ней фактически отсутствуют такие элементы, как расстояние, передвижение и позиционирование, поэтому слабо защищенные члены отряда едва ли смогут просто отсидеться в тылу, если ничто не встанет между ними и противниками. Едва ли отряд сможет построить более-менее эффективную тактику, если право определять, кто с кем сражается, будет отдано врагам.
Короче говоря, очень настоятельно рекомендуется иметь в команде хотя бы один танк. Лучше всего эту функцию выполняет Гвардеец, в принципе, он способен в одиночку защищать 4-ех союзников. Но если противников будет много, либо если танк хочет чаще атаковать, то ему лучше иметь помощника. Конечно, на эту роль лучше всего подходит Защитник Веры, но в принципе это также может делать Охотник – за счет высокой живучести и мобильности. Повысить защиту отряда также может Офицер.
Вторым важным элементом является поддержка. Существа Ночи могут наносить большой урон, а также накладывать очень неприятные эффекты. Лучше всего иметь одного главного саппорта и одного вспомогательного. На первую роль лучше всего подходит Алхимик, но при желании его можно заменить на Монаха. Помогать ему может Защитник Веры или Офицер. Если в отряде имеется и Монах, и Алхимик, то им стоит разделить обязанности, чтобы избежать чрезмерного количества способностей поддержки одного вида. Допустим, число ячеек первой помощи персонажа равно двум независимо от числа хилеров в отряде.
А вот дамагеры, как ни странно, являются не самым важным элементом в отряде, потому что любой персонаж, в принципе, способен наносить неплохой урон, если улучшает соответствующие способности. Так,

Алхимик может метать бомбы и наносить серьезные повреждения огнем или кислотой, а Защитник Веры способен сильно осложнить жизнь Существами Ночи. Это не значит, что дамагеры в сбалансированной команде не нужны, просто прежде всего стоит озаботиться танками и саппортами, а только потом подумать о нанесении урона. Лучше всего иметь одного основного дамагера (Охотник или Метатель), либо двух вспомогательных (Агент или Офицер). Их может быть больше, если они выполняют дополнительные функции, но не рекомендуется иметь больше двух «чистых» дамагеров, потому что их будет тяжело обеспечить достаточной поддержкой.

Наконец, если в игре планируется уделить большое внимание небоевой части, то лучше включить в отряд хотя бы одного персонажа с развитыми социальными навыками (Монах или Агент), либо развить такие способности сразу у нескольких персонажей (Метатель, Защитник Веры, Офицер).

Важно помнить, что один персонаж едва ли способен выполнять больше одной функции на максимум, поэтому хотя формировать отряд можно из узких специалистов (не рекомендуется), но удобнее каждому более-менее развивать две области и поддерживать друг друга. Приведу несколько примеров таких отрядов из 4-ех персонажей:

- Гвардеец, Алхимик, Охотник и Монах. Гвардеец в основном танкует, Охотник наносит урон, но время от времени помогает Гвардейцу оттягивать врагов. Алхимик выполняет роль основного саппорта, Монах ему помогает, а вне боя играет как социальщик.
- Гвардеец, Защитник, Метатель и Алхимик. Гвардеец и Защитник Веры являются двумя крепкими танками, способными наносить неплохой урон, под их защитой у Метателя развязаны руки. Он также помогает Алхимику готовить больше эликсиров и добывать информацию. Алхимик играет как саппорт и немного как социальщик.
- Защитник, Охотник, Алхимик и Офицер. Защитник Веры и Охотник могут наносить много урона, но едва ли смогут стянуть на себя очень много врагов, но в данной композиции это не нужно – Алхимик защищается с помощью Невзрачности, а Офицер использует своих солдат для укрепления обороны, а также помогает Алхимику лечить союзников.
- Гвардеец, Монах, Агент и Офицер.

Этот вариант подойдет для игр с расследованиями и другими важными социальными действиями. Гвардеец берет на себя защиту союзников, при необходимости ему помогает Офицер. Монах и Агент вне боя являются мощными социальщиками, а во время боя выполняют роли саппорта и дамагера соответственно. В любом случае, у обоих на подхвате есть Офицер.

Можно заметить, что в предложенных примерах чаще других появляются Гвардеец и Алхимик. Эти два класса являются лучшим способом обеспечить отряду хорошие танкование и поддержку соответственно, что позволяет другим игрокам чувствовать себя свободнее в выборе класса. Это не значит, что их нужно брать в любой отряд, просто это более легкий способ обеспечить крепкий базис.

Другие классы, напротив, являются более узко специализированными и подходят не под все типы игр. Так, Агент рассчитан на расследования, переговоры, добычу информации, тайные проникновения и т.п. Если таких активностей в игре очень мало, то этот класс не использует половину своих умений. В таких случаях его лучше заменить на Монаха или Охотника.

Наконец, стоит еще раз отметить особенность Офицера, как универсального помощника «на подхвате». Он хорош в тех случаях, когда подобная поддержка нужна сразу в двух и более нишах. Например, когда отряду немного не хватает лечения и социальных умений, да еще и урона хорошо бы добавить. Если такая незакрытая ниша всего одна, то вместо Офицера лучше взять специалиста в данной области.

Впрочем, еще раз отмечу, что все в руках игроков, которые могут формировать какие угодно отряды. Потакать им в этом или нет – выбор ведущего. Так что если у вас вдруг случится игра командой из Метателя, Охотника, Агента и Защитника Веры, то я буду рад послушать историю о ваших приключениях.

Критика и дискуссии

Если вам нравится игра HeXXen 1030 и вы хотите в любой форме обменяться мнениями, задать вопросы или внести предложения, вы можете обратиться ко мне, на любом из трех языков (русский, английский, немецкий), по адресу:
Evil.Emperor.Rex@gmail.com
Либо в личку на Имаджинарии:
http://imaginaria.ru/profile/Konstructor/